大众软件

8 下

1999 16

Popsoft 半月刊

(总第57期)



ISSN 1007-0060

16>

9 771007 006005

仅售¥999

Voodoo3

欢乐暑期 体验巫毒

联想科技Voodoo3 999暑期促销大行动

放假了，爽！

举世闻名的Voodoo3中文版全新上市，酷！

美国原装正品Voodoo3 2000，仅售999元，帅呆了！

持学生证和本广告购买者还可获赠精美礼品，

数量有限，送完即止。

记住，活动日期为：7月17日至8月31日。



Voodoo 3 2000 AGP
143MHz的工作频率
300MHz RAMDAC
286MB/S的像素填充率
6百万/秒多边形生成
2.29GB/S传输带宽

Voodoo 3 3000 AG
166MHz的工作频率
350MHz RAMDAC
333MB/S的像素填充率
7百万/秒多边形生成
2.66GB/S传输带宽

999暑期促销大行动

7月17日—8月31日

3dfx 中国地区唯一总代理 —— 联想科技发展公司

PC及套件事业部 地址：北京市海淀区知春路49号希格玛大厦二层 邮编：100080 电话：(010)88097693/97/98 传真：(010)88097776

联想科技各地平台：

沈阳平台 沈阳和平区南三好街82号 邮编：110003 电话：(024)23883234，23847752
上海平台 上海天山路600弄4号思创大厦东楼25楼 邮编：200051 电话：(021)52896800
成都平台 成都人民南路三段37号 邮编：610041 电话：(028)5579888
广州平台 广州天河北路国际科贸园B-3栋8楼 邮编：510630 电话：(020)87582246
西安平台 西安雁塔路北段1号 邮编：710054 电话：(029)2239339，7850568
武汉平台 武昌珞喻路39号 邮编：430079 电话：(027)87653138，87861271

联想 LEG
联想科技发
http://www.le

科 技 重 在 应 用

第四届大众软件奖揭晓在即

奖品总值超过20万

第四届大众软件奖系列活动已经全部结束了。本届大众软件奖的最后一项活动“98—99年度最佳文章和最佳栏目评选”结果已刊登在本期杂志的读编往来栏目，快看一看，两名赴京的特别幸运读者中是不是就有你？最激动人心的第四届大众软件奖开奖仪式将在8月下旬举行，届时将采取摇号的方式抽奖，所以9月下的杂志您一定要注意了。特等奖那台诱人的奔腾Ⅲ多媒体电脑已经摆在了编辑部的桌子上，至于本年度最幸运的读者究竟是谁，让我们一起来猜一猜！

第四届大众软件奖奖项设置

1998年9月至1999年9月1日

特等奖	1名	奔腾Ⅲ多媒体电脑1台（由万智牌提供）
一等奖	2名	价值约4000元的电脑软硬件
二等奖	10名	价值约2000元的电脑软硬件
三等奖	30名	实达铭泰系列软件1套，价值约1000元
四等奖	100名	价值约500元的电脑软硬件
纪念奖	1000名	万智牌博图1套，价值约100元（由万智牌提供）

参加办法	注意事项
1.参加第四届大众软件奖系列活动的热心读者 2.向《大众软件》投稿并被采用的作者 3.在大众软件读者服务部购买软硬件产品的读者 4.积极参与“TOP TEN”活动的读者 5.积极参与杂志社举办的其它活动的读者	凡持有第四届大众软件奖纪念券的读者，都可以参加大众软件杂志社举办的抽奖活动。请先不要将奖券寄回杂志社，在中奖号码的公布后，再将中奖奖券副券寄回。（详细情况请注意9月下杂志）

赞助厂商：

美国威世智公司北京代表处
微星科技股份有限公司
致荣信息技术有限公司
北京实达铭泰计算机技术开发公司
北京创新未来科技有限公司
上海育碧娱乐软件有限公司
北京华纬计算机有限公司

欢迎读者参与 寻求厂商合作 联系电话：(010) 67150984-203 传 真：(010) 67150983

第四届大众软件奖纪念券由北京创新未来科技有限公司提供

8 下



1999.16
(总第57期)

大众软件

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社

印　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　行:河北省廊坊市邮电局
订　阅:全国各地邮局
邮发代号:18-107(半月刊) 18-108(光盘)
国外发行:中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
国外发行代号:6209M
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
广告部电话:(010)67150982(4、5)-203
采编组电话:(010)67150982(4、5)-207、208
网络组电话:(010)67150982(4、5)-209
发行部电话:(010)67150982(4、5)-202
邮购中心电话:(010)67024050
传　真:(010)67150983
网　址:http://www.popsoft.com.cn
出版日期:1999年8月16日
零售价:人民币 5.00元
港　币 10.00元
美　元 3.59元

目录

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

有字天书

TOP TEN

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

寒羽软件集合工具箱
美国因特网发展管窥
星球大战前传 I ——幻影威胁
横扫千军之王国风云

下期要目

升级新思路——Live! Ware 2.1
女性站点之柔情岁月
过山车大亨
大航海时代IV

1999年8月光盘目录

特别赠送：《梦幻西餐厅》黄金版
新手教程：永远的传说系列之八——侠客行（下）
新片大赏：魔法师传奇、太阁立志传III
新绝代双骄
软件长廊：《笑傲江湖之——精忠报国》2.03完全版客户端
休闲天地：万智牌入门导引

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 赵效民
侯　毅 李　靖 蔡　旋
任　良 大胖子 费江枫
程　嘉

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址:北京朝阳区芍药居(100029)

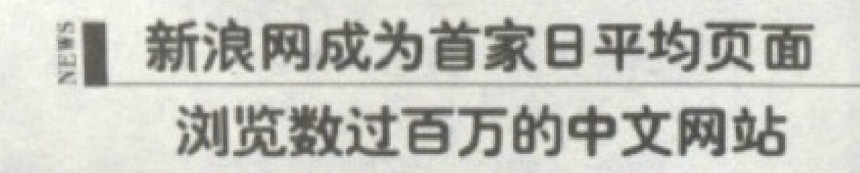
正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

中国Internet发展状况统计报告公布

1999年7月14日上午，中国互联网络信息中心（CNNIC）举行了“中国Internet发展状况统计报告（99.7）”发布会，会上中国互联网络信息中心主任毛伟向来宾们公布了最新的统计数字。截止到1999年6月30日，我国上网计算机数共146万台，其中专线上网计算机为25万台，拨号上网计算机为121万台。我国上网用户人数共400万，其中专线上网的用户人数约为76万，拨号上网的用户人数约为256万，两者都有的用户人数68万。我国CN域名共29045个，从域名的地域分布来看，北京（36.71%）、广东（14.97%）、上海（7.73%）位居全国前三位。我国的国际出口总带宽为241M，连接的国家有美国、加拿大、澳大利亚、英国、德国、法国、日本、韩国等。

本刊记者





新浪网成为首家日平均页面浏览数过百万的中文网站

中国官方权威的互联网认证机构——中国互联网络信息中心（CNNIC）日前公布了一份网站流量统计的审计认证报告，确认北京新浪网的日平均页面浏览数（PageView）为282.7万，这是首家经CNNIC审计认证的日平均页面浏览数过百万的中文网站。此次的流量统计是新浪网委托CNNIC进行的。今年5月，北京新浪网（http://www.sina.com.cn）与CNNIC签定流量审计认证协议。根据这一协议，CNNIC于6月11至17日对北京新浪网进行实时抽样，实时下载网站访问日志文件，并采用业界公认的网站流量统计软件WebTrends Log Analyzer进行统计处理。经审计，CNNIC确认：北京新浪网在6月11日至17日一周内总计页面浏览数（Page Views）为19789950次，日平均页面浏览数为2827135次。

本刊记者

国内唯一的反病毒产品技术服务网建设完成

北京冠群金辰软件有限公司在推出国际领先的反病毒技术（ActiveK）、巨资构建反病毒监测网、公益对软件开发单位和电子出版部门进行无病毒认证后，近日又本着将服务送到用户手中的精神按照严格的服务政策和规章制度，在全国分地区和城市成立了授权服务中心，从而构建完成了国内唯一的反病毒产品售后技术服务网络。冠群金辰自成立以来，一直坚持国际领先的技术与世界一流的服务两条腿走路的原则，于今年1月20日开通了国内反病毒界的第一个主动服务系统，通过Internet为用户提供快速升级服务以及计算机反病毒技术的重要信息，这项服务标志着反病毒领域的售后服务已经从传统的被动服务方式走向了积极主动的服务方式。此次冠群金辰在全国建立用户技术服务网络体系，就是本着将世界一流的技术服务快速及时地送到用户手中的宗旨而进行的。

本刊记者

光盘狗（CD-COPS）保护正版软件

今年7月22日，北京金天地公司和丹麦LINK Data Security公司合作推出一种全新的针对光盘软件的加密技术——“光盘狗”。所谓“光盘狗”，实际上是一种纯软件的加密保护方案，相对于国内市场上已有的加密产品，它具有技术先进、使用简单、成本极低、兼容性好、加密强度高等诸多优势。“光盘狗”通过识别光盘上的特征来区分原版和盗版，该特征是在光盘压制生产时自然产生的，由同一张母盘压出的光盘特征相同，而不同的母盘压制出的光盘即便内容完全一样，盘的特征也不同。目前一般的光盘加密技术，需要特殊的母盘制造技术，给用户带来一定的麻烦。而“光盘狗”不需要制作特殊的母盘，大大缩短了加密的时间并减低了操作的复杂性。“光盘狗”支持加密16位、32位Windows EXE文件，支持常见的编程语言编译链接生成的EXE文件，如Authorware、Borland C、Delphi、Microsoft C、Visual Basic、Visual C、Visual FoxPro、Win ASM等等。

本刊记者

Acer光驱当选1999年度光驱类“渠道冠军”

Acer光驱近日被美国权威杂志CRN（Computer Reseller News）评选为1999年CD-ROM类别年度“渠道冠军”（Channel Champion）。在本次评选中，明基电脑以Acer CD-ROM 640A/P两款光驱为主流机种，在综合分数满分7分的评比中获得5.6分，击败TOSHIBA（5.5分）、CREATIVE LABS（5.4分）、SONY（5.3分）、MITSUMI（5.2分）等大厂，一举夺魁。尤其在“经销商行销方案”评选项目中，Acer光驱以5.4分大幅超越该项评比第二名SONY的4.5分；另外在

全部8项的评比项目中，Acer光驱囊括了其中的4项第一和2项第二。明基电脑表示，Acer光驱能从1998年评比的第5名前进到1999年的第1名，是因为在产品和渠道的经营上都有了大幅度的进步。由于光驱市场变化快速，产品生命周期变短，明基电脑以拓展产品线为应变策略，除只读光驱CD-ROM外，已推出可擦写光驱CD-RW，而前景看好的数据影音光驱DVD-ROM也已研发至成熟阶段，预计在今年下半年即可上市。

本刊记者

Acer明基正式量产3.5代TFT LCD面板

Acer明基电脑近日正式宣布：量产3.5代600mm×720mm薄膜电晶体液晶显示器（TFT LCD）面板。目前第一阶段月产15000片玻璃基板，到明年第二季度月产量将满载达30000片，成为中国第一条成功量产3.5代TFT液晶显示器的生产线，再次奠定了Acer明基在显示领域的领先地位。明基集团于去年3月与IBM签订技术转移合同，共同开发3.5代LCD显示技术。基于IBM优异的技术和高良好率的量产能力，以及明基在电脑外设、LCD等方面的技术经验，明基积极投入LCD显示器大尺寸面板的研发与生产。今年4月顺利完成小量试产后，Acer对面板进行了严谨的产品与制造过程认证，使生产良好率达到了业界认定的标准。目前产品以笔记本电脑13.3"显示面板为主，明年第三季度将生产17"TFT LCD显示器面板。

本刊记者

Intel、技嘉联手举办产品发布活动

"1999 Intel公司暨技嘉科技、仲嘉科技新技术/产品系列发布会"于今年7月22日正式拉开帷幕，分别在武汉、沈阳、重庆、广州、上海、北京等城市分期展开，本次活动将持续至8月13日。这是Intel、技嘉两公司年内第二次联手举办大型技术发布活动，旨在向各地代理商、经销商及用户宣布较810芯片组更先进、更成熟的820芯片组技术及新型主板的功能特点。此外，技嘉关系企业仲嘉科技还将展示其Mini笔记本电脑产品，技嘉大陆中文网站http://www.gigabyte.com.cn也将于活动期间开通。另据消息，在活动举办地点之一的广州，技嘉还设立了其在大陆的第三家办事处。此前，技嘉曾分别于1997年底及今年年初成立了上海办事处和北京办事处，分管OEM及零售业务。目前，三家办事处已经形成对华东、华北、华南等市场用户群的全面覆盖，从而对其维护和发展自有品牌提供了更好的保障。

本刊记者

CA连续第五年被美国《计算机世界》评为"工作环境最好的100家IT企业"之一

近日，CA再次荣登美国《计算机世界》一年一度经调查评选出的"IT业内工作环境最好的100家企业"名单。CA是今年唯一榜上有名的软件公司，也是唯一一家连续五年居于前五位的公司，从去年的第四名荣升为今年的第三名。《计算机世界》的编辑们认为："IT专业人员都渴望更高的薪酬、更好的工作条件、更多的职责，能够接触到最新技术并能受到培训。被评选为'IT业内工作环境最佳'的公司都认为，它们成功的关键因素在于IT人才能够快乐地、忠心耿耿地工作。"《计算机世界》的调查针对排在《财富》前1000位的公司内的IT部门及主要的IT咨询企业，并综合调查了工作状况、计划及统计等，调查结果基于1000多位CIO、IT副总裁、主任及经理的意见得出。总部设在美国纽约州Islandia的CA有限公司提供软件、支持及系统集成服务，其业务遍布世界100多个国家，现有员工14000多名，1999财政年度营业收入为53亿美元。

本刊记者

Matrox推出G200的新驱动

在众多Matrox G200玩家将要彻底放弃期待之时，G200的5.13.020新驱动终于出炉了。它包括完全的OpenGL ICD正式版，Matrox用户手中的G200将因此而脱胎换骨。据测试正式版比Beta版速度高出25%，对3D Studio MAX以及Lightwave 3D都做了优化，新驱动将解决用户过去对Matrox产品速度和Open GL性能不满的问题。Matrox也为G400提供了全新的驱动程序和OpenGL驱动，这使得G400在TNT3和Voodoo4出现之前，将成为新一代霸主。上述驱动程序Matrox用户可从网上下载或到中科服务中心获得。

本刊记者

第二届"金智塔"杯游戏争霸赛总决赛

今年7月18、19日，深圳迎来了第二届全国"金智塔"杯游戏争霸赛总决赛，来自全国各地的选手经过初赛、复赛、半决赛，终于云集深圳，决出最后的王者。本次总决赛共有一百多名选手参加，分为电脑组决赛和电子组决赛，电脑组选定的游戏是《星际争霸》，电子组是《拳皇97》。经过一番激烈的竞争，电脑组的冠军被北京的赵子强夺走，电子组的冠军也被北京的贺文龙获得。赛后，此次活动的倡议者和承办者深圳金智塔公司，特别邀请本次决赛电脑组的冠、亚、季军成为该公司的长年游

戏测试员。

本刊记者

《星际争霸—母巢之战》江浙沪三地联机比赛

继今年6月成功举办了上海地区的《星际争霸—母巢之战》联机比赛后，应广大星际迷的强烈要求，奥美电子（武汉）有限公司和上海飞魄软件推广有限公司吸取上次比赛的经验，在暑期再次举办《母巢之战》比赛。这次比赛将扩大比赛规模，地域扩展到江、浙、沪三地。为了让受众面更广、更便利，预赛时将在江、浙、沪三地的网上临时架设《母巢之战》服务器，让参赛者通过互联网来决出进入决赛的16个名额，决赛在上海仍以联机对战方式进行。总决赛的冠军可获得奖金5000元和STARCRAFT创作小组成员的签名奖章，亚军和季军可分别获得2000元和1000元的奖金，比赛时间定于7月底至8月中旬。

本刊记者

上海育碧为《世界足球经理》推出升级补丁

上海育碧电脑软件公司最近推出了36元的《世界足球经理》中文版，但在运行游戏的过程中，一些玩家遇到了游戏没有响应的现象，经查这种问题是由于游戏的编写语言和用户电脑系统冲突造成的，上海育碧已经开发了一个补丁，可以完全消除这种现象。用户可以在新浪网游戏世界（http://games.sina.com.cn）下载，也可以在8月的电脑报配套光盘和9月的大众软件配套光盘中找到这个补丁，将补丁（worldman4.25.zip）用WinZip解压至游戏安装目录，即可解决问题。同时，育碧公司也为给用户造成的不便表示深深的歉意。

本刊记者

上海育碧计划发行《七国演义II》和《幻影特攻队》

育碧（Ubi）电脑软件公司近期获得了Interactive Magic两款最受期待的策略大作《七国演义Ⅱ》（Seven Kingdoms Ⅱ）和《幻影特攻队》（Shadow Company）的全球发行权，近日上海育碧确认将在今年9、10月间发行这两款产品。《七国演义Ⅱ》是展示古代战争和文明的即时战略精品，玩家可以选择扮演中国、日本、蒙古、希腊、埃及、波斯、维金等12个人类种族以及7个怪物种族中的任何一方，展开一场惊天动地的大决战。游戏较前作融入了许多新的特性、新的游戏模式和新的功能选项。而《幻影特攻队》讲述的是突击队员在战争中执行任务的故事，游戏概念与《盟军敢死队》非常相似，但不同之处在于其表现方式是全3D的，因此游戏中各种建筑物非常写实。目前上海育碧正在积极与这两个游戏的制作商洽谈汉化事宜，力争为国内玩家带来它们的中文版本。

本刊记者

《游戏时代》新动向

据报道，新近创刊的电脑游戏专业杂志《游戏时代》，将于近期推出编辑部特别制作的《攻略集》。全书共收录了16个1999年度优秀的电脑游戏作品（其中包括《半人马座阿尔法星》、《魔法门VII》、《横扫千军——王国风云》、《地下城守护者2》等最新在国内正式上市的大作）的实用攻略及部分相关秘籍。此书为标准16开本，168页正文，32个彩页，售价为19.8元，定于8月5日在全国上市。另一个好消息同样来自年轻的《游戏时代》：《游戏时代》将在全国独家代理带有CD-KEY的《星际争霸——母巢之战》完全光盘版，你可以在购买的同时，获得一个国内战网的CD-KEY，有了它就可以通过国内网络在263的服务器上进行连线对战。这一附带CD-KEY的《星际争霸——母巢之战》零售价仅为28元，《游戏时代》还专门制作了《母巢之战完全作战手册》，随光盘附赠，相信从“菜鸟级”到“骨灰级”的各类玩家均可从中获益良多。这套产品将于8月5日在全国各地同时发行。

本刊记者

电脑游戏预定发行榜

	游戏名称	出品公司
1999年8月	勇敢的心（Braveheart）	Eidos Interactive
	文明二代——时间的考验（Civilization Ⅱ：Test of Time）	Microprose
	波斯王子3D版（Prince of Persia 3D）	Red Orb Entertainment
	亡魂（Revenant）	Eidos Interactive
	第十行星（The 10th Planet）	Bethesda Softworks
	谋杀者（Cutthroats）	Eidos Interactive
1999年9月	帝国时代Ⅱ（Age of Empires Ⅱ）	Microsoft
	半生——反抗力量（Half-Life：Opposing Force）	Sierra
	魔法门英雄无敌3——末日之刃（Heroes of Might and Magic 3：Armageddon's Blade）	The 3DO Company
	杰出首领（Knockout Kings）	EA Sports
	奥米克容——游牧精神（Omikron：The Nomad Soul）	Eidos Interactive
	雷神之锤Ⅲ——竞技场（Quake Ⅲ：Arena）	Id Software
	星际迷航——新世界（Star Trek：New Worlds）	Microprose
	西线——海狮（West Front：Sea Lion）	Talonsoft
1999年10月	暗黑破坏神Ⅱ（Diablo Ⅱ）	Blizzard Entertainment
	半生——队组要塞2（Half-Life：Team Fortress 2）	Sierra
	星舰骑警（Starship Troopers）	MicroProse
	大刀（Daikatana）	Eidos Interactive
	时空之轮（Wheel of Time）	GT Interactive

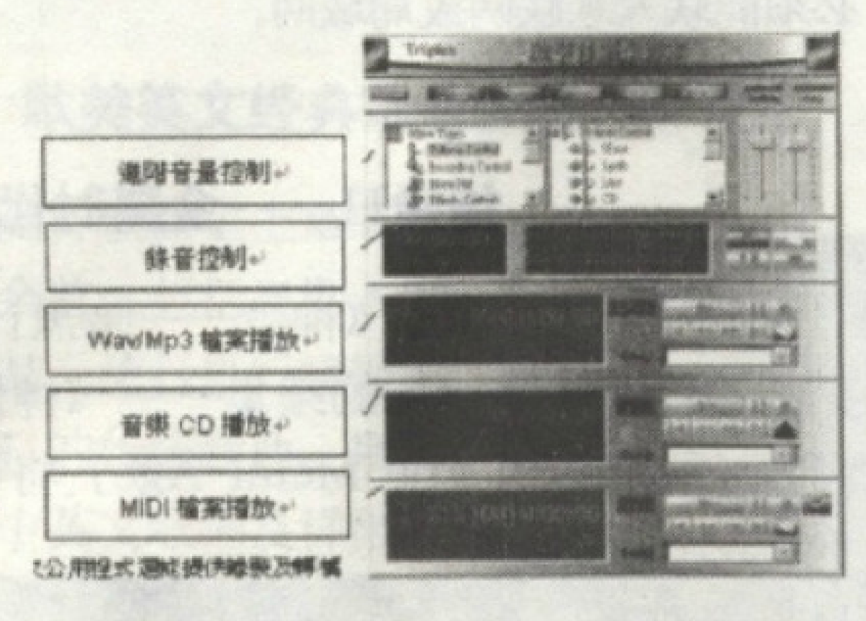


启亨第二代秘密情人DVD解压卡

新一代的启亨秘密情人DVD解压卡，承袭了过去秘密情人清晰、流畅、中文化及SuperfastTM30秒快速安装程序等优点之外，还提供了一些新特性：最新的人性化播放控制平台，操控更加简便；Dolby AC-3 5.1音效，可连接AC-3解码放大器，不需购置高价位的音响配件，就能拥有顶级的声音效果；第二代秘密情人DVD解压卡能将画面输出至电视上，如果您需要使用电脑，家人又想看DVD影片，您就可将画面输出至电视上，两不干扰，非常方便。

本刊记者

启亨最新呛红辣椒64 4.1声卡



哈红辣椒64 4.1使用YAMAHA 744芯片，不但符合AC'97 Codec规定和PCI 2.1标准，兼容MPU-401硬件界面，还可外挂音源子卡，并能提供S/P DIF-IN及S/P DIF-OUT，卡上内存最大可达8MB，其3D效果兼容于A3D、EAX、DS3D等。呛红辣椒64 4.1拥有四声道（二组）独立输出，可达到4.1声道环绕的效果。另外随卡附带了音乐指挥家软件，它具有音频格式转换的功能，不需其它软件便可将WAV文件转换为MP3。呛红辣椒加强版还提供128复音，方便音乐创作。

本刊记者

技嘉多媒体整合主板

技嘉首款810主板GA-6WMM7采用了Intel i810系列芯片组中最高档的芯片组合。北桥（GMCH）图形/内存控制芯片为FW82810DC100，南桥（ICH）输入输出控制芯片为FW82801AA，内建Intel i752显示芯片、4MB显示缓存、支持新型AMR总线及Ultra ATA-66模式、具有局域网报警功能、能通过Direct AGP技术共享内存、具有3条PCI插槽。为融合出理想多媒体效果，该主板还集成了国际流行的YAMAHA 744 PCI声效芯片。尽管810芯片组不支持ISA总线，但是为照顾用户的既有投资，该主板还是通过集成两颗Super I/O芯片，保留了1条ISA插槽。此外，技嘉“Dual BIOS”（双BIOS）专利技术、STR节能及快速唤醒功能、自动侦测CPU电压、支持66/100MHz标准总线频率及提供各种非标准频率等也使这块主板的安全性、易用性、稳定性上佳。另外，GA-6WMM7还提供高达9.5倍频。

本刊记者

第一款经THX认证的PC多媒体音箱

Klipsch，L.L.C.是一家著名的专业及家用音响设备制造商，他们日前与康柏电脑公司联手推出了世界上第一款经THX认证的PC多媒体音箱系统——ProMedia V.2-400多媒体音箱系统。这套新的音箱系统包括四只配套的双路环绕音箱，这些音箱采用了Klipsch Micro Tractrix技术以提供准确、清晰、强劲的逼真效果，同时配有一只低音扬声器以提供更广的低音部分。这套系统还包括了一个高功率五通道内置扩音器，总共可以提供400瓦功率。该系统为电脑用户、游戏玩家、高保真音响爱好者和网上冲浪手提供了强烈的听觉体验。

本刊记者

世纪鼎点推出超级VCD解压软件

日前北京世纪鼎点软件有限公司正式发布了“鼎点梦幻”多媒体播放器。它是面向中国家庭的媒体播放软件，支持市场上流行的众多不同格式的媒体光盘，如超级VCD、DVCD、VCD和CD等，并可支持AVI、MOV、MP3、MPG、MIDI、WAV等格式的多媒体文件。“鼎点梦幻”运行于Windows95/98/NT下，提供多种风格的操作界面供用户选择，并具有独特的网络播放功能，可通过因特网直接播放各类媒体节目。目前联想电脑已全面预装命名为“幸福媒体播放器”的“鼎点梦幻”播放软件，包括《幸福之家》、《我的办公室》的用户在内的联想客户将使用新的“幸福媒体播放器”欣赏CD、VCD、MP3、超级VCD等节目。

本刊记者

铁血联盟2

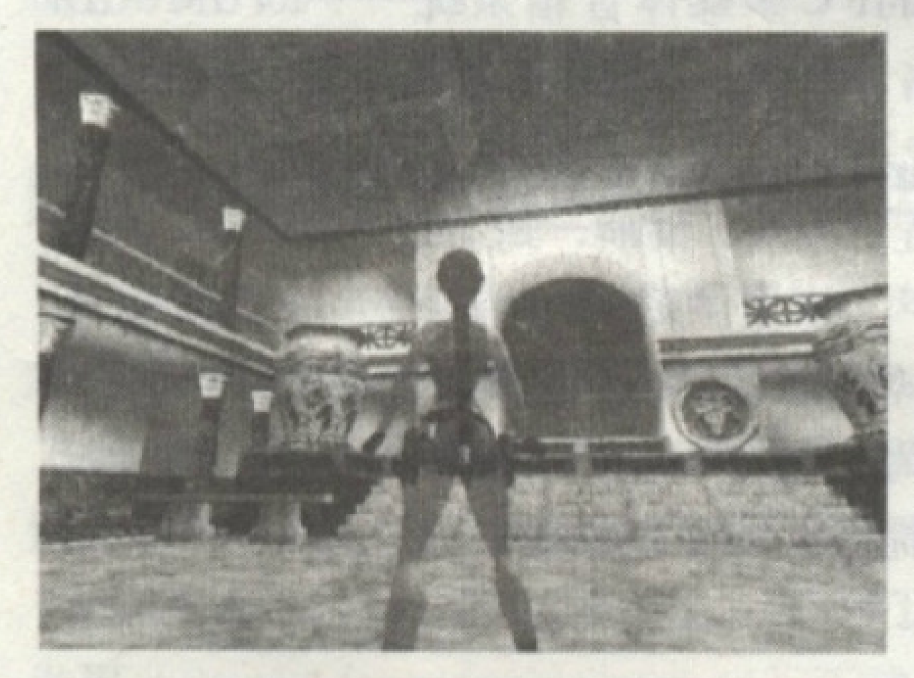
Take-Two Interactive公司和它的全资子公司TalonSoft宣布：《铁血联盟2》（Jagged Alliance 2）将于今年7月23日开始正式发售。在《铁血联盟2》中，玩家将率领一支国际雇佣军，从邪恶的独裁者手中解放一

个小国家。与前作相似，玩家在游戏中必须负责对雇佣军队伍的征召、装备和管理，并与他们并肩作战。《铁血联盟2》对原图形引擎进行了升级，增加了几十种新型武器、新的环境和场所，玩家将拥有70名雇佣兵的原型，也可以定制自己的角色，并可以同时对18名雇佣兵下达命令，游戏中拥有超过10000行的语音对话，关于该游戏的更多消息可在站点http://www.sir-tech.com查询。

……………………………………………… 本刊记者

古墓丽影——最后的秘密

据Eidos透露，古墓系列的最新作品——《古墓丽影——最后的秘密》将于今年11月发布PC和PS版本。这部游戏的地点将固定于埃及王国，游戏将重拾古墓系列最初的风格，更强调可玩性和单人闯关的乐趣。在游戏中，劳拉（Lara Croft）将作为一名考古学家，运用天文学和神秘学知识，在古老的故事所隐藏的世界中穿行探险，最终揭开原系列游戏中出现过的、发生在北非的阴谋。这次劳拉将拥有更细腻的肌肤，没有任何多边形的痕迹，还将拥有更多更自然的动作。Eidos称《最后的秘密》是古墓系列的集大成者，是它们所有优势的集成和提高，请玩家随时关注我们的最新跟踪报道。



……………………………………………… 本刊记者

吸血鬼——化装舞会

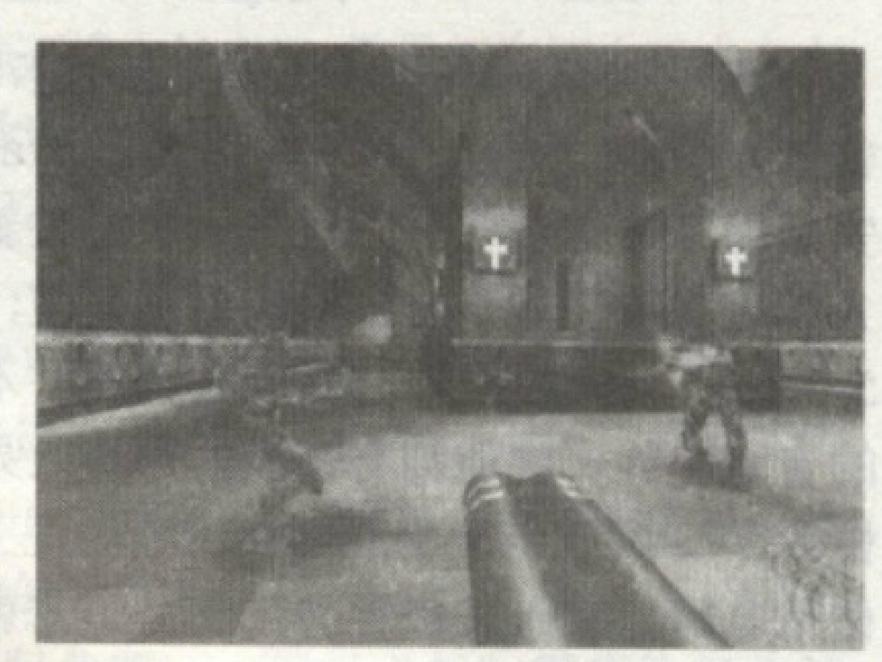
这是由Nihilistic Software设计开发，Activision发行的一款角色扮演游戏。Nihilistic Software是一个成立不久的游戏制作小组，他们这款新作根据White House的著名文字RPG游戏改编而成。在游戏中玩家将扮演一个良心尚未泯灭的吸血鬼，自己不想伤害无辜，但是嗜血的饥渴却使他不得不变成一个魔鬼。该游戏的出色之处，在于使玩家体验到吸血鬼在善良与邪恶之间抉择时的复杂情感。此外在游戏过程中还会有其它的吸血鬼加入玩家的队伍，玩家可以与这些角色进行交流，从而使游戏更加引人入胜。



……………………………………………… 本刊记者

《雷神之锤III——竞技场》新测试版

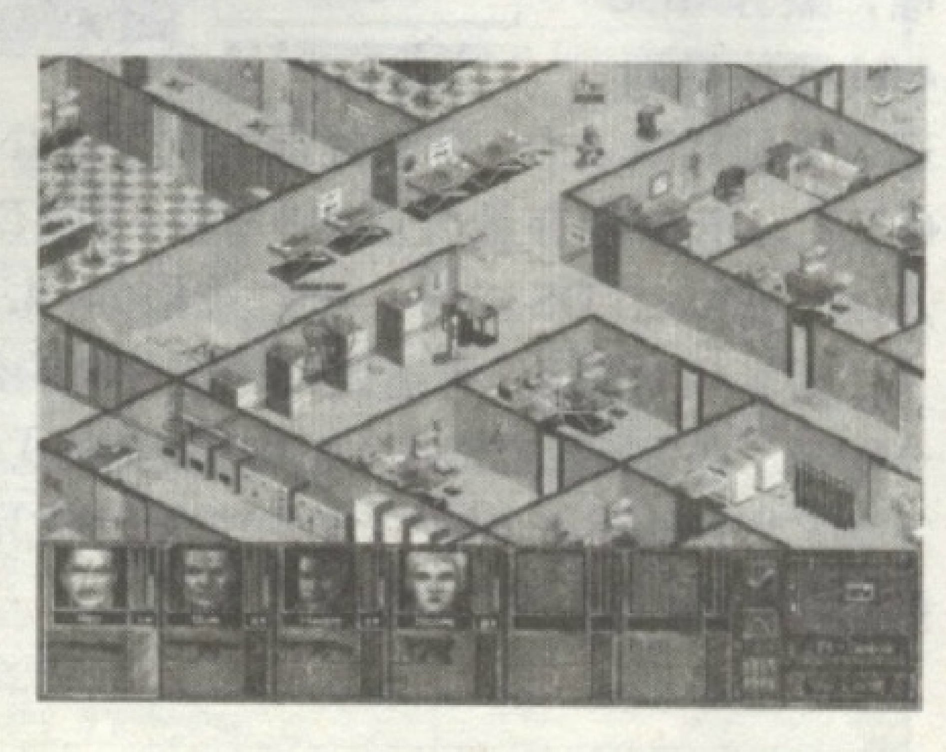
今年7月20日，id software发布了《雷神之锤III——竞技场》（QuakeIII：Arena）的最新测试版v1.07。在这个测试版中增加了一个名为“试验场”（Proving ground）的新关卡，同时针对1.06版本中的一些错误做了更正。相对于原测试版，它的改进主要有：联赛地图，允许组队参加；允许每队有一名观众；每队都有得分牌；将重新开始（restart）改为重新开始该地图（map_restart）；每队有彩色的状态显示条；新的武器和装备；新的着色代码，受伤后会留下血迹；逼真的动态曲线；支持多处理器加速。运行测试版时必须能联入互联网或局域网。



……………………………………………… 本刊记者

神偷II——金属时代

主视角动作游戏《神偷——暗黑计划》（Thief: The Dark Project）的续集——《神偷II——金属时代》（Thief 2: The Metal Age）将带给神偷迷们所不断追求的东西——更高超的偷盗技术。“我们增添了许多新的技术和新的工具，帮助Garrett成为一个更好的小偷，”《神偷》系列的项目主管Steve Pearsall说，“我们在游戏中加入了一种名为‘飞盗’（thiefly）的工具，使用这种工具，你只需躲在暗处就可以观察到周围环境，而不用去冒被敌人发现的危险。”该游戏由Eidos公司发行，预计将于明年第一季度上市。



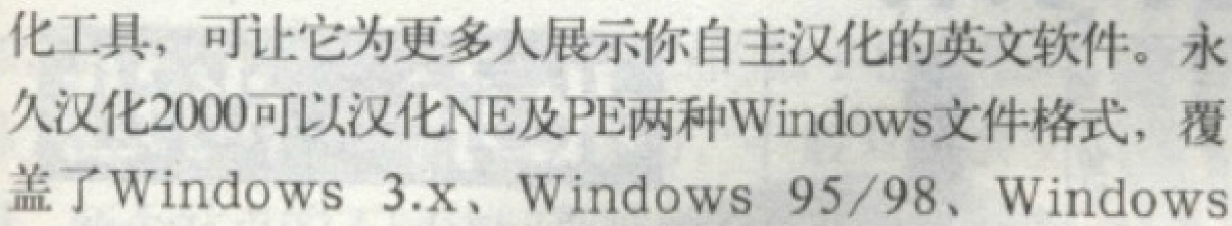
……………………………………………… 本刊记者



永久汉化2000抢鲜版

热卖中

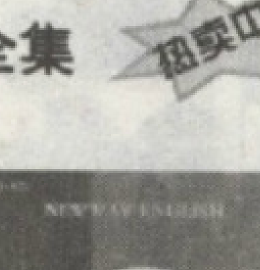
使用永久汉化2000汉化后的英文软件具有一副漂亮的中文面孔，不需汉化工具支持即可独立运行，不降低运行速度，不额外占用系统资源，汉化效果高度可读。永久汉化2000可直接生成一个英文软件的汉化版，也可允许用户制作英文软件汉化器，每一个汉化器都是一个独立的专用汉化工具，可让它为更多人展示你自主汉化的英文软件。永久汉化2000可以汉化NE及PE两种Windows文件格式，覆盖了Windows 3.x、Windows 95/98、Windows NT，升级方式灵活方便，确保您享受到最新的汉化技术。光盘中还附赠了99个精选的热门英文软件，分属10余大类，每个英文软件均有详细的中文介绍及汉化器，大部分英文软件均有使用技巧资料。所有英文软件均为网上用户最欢迎，被各大软件下载站点评为4星级以上的软件的最新版本。





零售价：38元

欧美英文经典歌曲全集



精选欧美流行歌曲史上最著名的传世之作百余首，包括奥斯卡和葛莱美获奖作品、流行排行榜冠军作品及脍炙人口的传统歌曲。所有歌曲全部配有中英文歌词及详细的背景资料，图文并茂便于通过学习提高英语听力。光盘全面详细介绍了45位流行歌坛的传奇歌手及组合，所选歌曲全部为原人原唱，还具有检索方便、自动播放等功能，可连续播放长达10个小时以上，使用者可在优美歌声中得到享受，并获得大量知识。



零售价：38元



奥林匹克（数学）





奥林匹克数学以开发性的创造思维模式，吸引了无数渴望探索数学迷宫的孩子们。但是要想入门快、学得好，就需要正确的科学方法。由北京维美与北京奥林匹克数学学校几十位专家级教师合作研制开发的《小学奥林匹克数学》系列教育软件，将专家们珍贵的教研成果与现代计算机多媒体技术完美结合。精选的46个专题，近600道例题和1000个练习，全部以卡通的场景和有趣的游戏贯穿。把孩子们看来困难重重的知识变得轻松易学，极大地激发了孩子们学习数学知识的兴趣。

零售价：156元（双光盘）

地下城守护者II（中文版）

二代大大增强了游戏的耐玩性，在建筑物设计、战斗策略、法术、游戏任务和怪物种类等方面下工夫，务求让玩家在每局都有新的感受。而在地图设计方面，将会有许多让你惊喜的安排，你甚至可以霸占另一个总部，然后再和剩下的对手战斗。二代中抓怪物太久的话，怪物会昏倒。而且怪物们增加了一个“恐惧因素”的特性，例如当把一只怪物放在一个充满敌人的房间里时，它会被吓得马上逃跑。所以在游戏中要注意群体作战的重要性，怪物和怪物之间会有互相激励的效果。游戏视角和一代相似：旋转度和倾斜度皆可调。游戏除了支持流行的3D加速卡外，更秉承牛蛙的一贯做法，带有软件加速的3D驱动系统，但要求的主机配置也要高些。



预计上市日期：8月下旬

预计零售价：159元

失落大地

电子艺界将在今年8月份在全球推出由台湾的白金家族（AcePlatinous Family）制作的，类似暗黑破坏神风格的游戏——《失落大地》，同时电子艺界北京办事处也会在大陆地区负责发行这部游戏的简体中文版。《失落大地》是一款以天界神族为整体故事主轴的游戏，游戏中神族竟然因互相猜忌而大动干戈，引发了一场惊天动地、震怒鬼神的战争。从此大地就分裂成了“铁区”、“森林区”、“黑区”、“冰封神殿”四部分，将神族天堂弄得支离破碎！而玩家则要扮演一名神族的战士，打倒所有的妖魔鬼怪，不仅为了了解失落大地的秘密，夺回五把天界神器，还要重组大地，使神族天堂再现光明。



预计上市时间：8月下旬

预计零售价：待定

我们的网络——虚虚实实计数器

xu xu shi shi ji shu

北京 尚进

今年7月14日，中国互联网络信息中心（CNNIC）宣布，截至99年6月30日已经有400万用户在使用互联网，同时宣布新浪网成为国内首家日阅览数超过百万的中文网站。听到这条消息第一个感觉是无比的惊讶与兴奋。首先国内已经有400余万网民，不管其中公费的有多少，也不管其中虚数含量，但可以肯定的是我们的网络人口总的趋势在成倍增长。其次对于新浪网能够达到日阅读量超百万而倍感吃惊，要知道目前国内日访问绝对量能够超过10万的寥寥无几，而新浪网一上来就号称百万，真是令我大跌眼镜。

此次的流量统计是新浪网委托CNNIC进行的，并采用业界公认的网站流量统计软件WebTrends Log Analyzer进行统计处理。如果再仔细看看新浪网这百万的数字才明白，这个所谓的百万是阅读量并不是纯浏览人次，而是将计数器在每一个页面都放上一个，也就是说，每在新浪网所属页面点击一次就在总计数器上增加一个。由于新浪网现在是以新闻为主的网站，它将每一条新闻列为一个页面，这样每个访问者多看一条新闻，就会多开一个浏览窗口，总计数量就会扩大一倍。按照此方法，如果每一个访问者每次登录新浪网平均看其中5条内容的话，日纯访问10万人次的话，所谓的日阅览数就是50万，如此推论不难看出“阅读数计数法（PageView）”在设置上有一定的缺陷。虽然可以体现出浏览者在网站上的滞留时间效果，但是将每一条新闻都放在一个页面，从某种程度上说是对浏览者获取信息目的的一种利用。要知道现在的网络接入费用非常的不合理，而400万网民每时每刻都在受着电信的垄断性高收费，至少新浪网没有为用户着想。而且新浪网中的新闻条目虽然不少，但是每条条目中的信息量却并不多，有的甚至只有一两句话，这与同类的新闻粘贴网站NEWS（WWW.NEWS.NET）对用户的认真负责无法相比。

计数器行规

如果说新浪网在计数器上只是动了一些脑筋使了一些小机灵的话，至少新浪网没有违规，至多是眼亮或是自费上网的用户发发牢骚罢了，询问网页计数器数字时需要问清数字到底是WebView，还是PageView罢了。而目前国内其他网站在计数器上动的脑筋就有很多超出了“行规”。这里所说的“行规”圈里人都很明白，也就是相互之间对于计数器做的小手脚罢了，反正大家都这样玩，不仅仅是个人站如此，有些商业站甚至是大型名站也如此。这个问题并不是现在才有，而是由来已久，只不过最近愈演愈烈罢了。早先一般采用“点击数(hits)”作流量单位，后来则更多地使用“页面阅读数(PageView)”，现在更有针对不同性质的网站内容而应用不同指标的趋势。由于目前各个网站都使用自报“佳绩”的方式，自然也就容易产生有意或无意使用不同指标的问题，甚至个别网站故意报出虚假数据。这种混乱状态使得各家自报的数据无法进行

比较，给网络用户、广告客商以及投资人都带来疑惑乃至损害。尽管计数标准不断完善，但是总是有一些空子可以钻。不仅仅可以采用新浪使用的方法，最近更是流行用户数等价互换这种新玩法。

所谓用户数等价交换就是将自己站点的访问数或者其他的流量测试代码置入其他站点，被置入代码的站点如果被用户访问，不仅仅是自己的计数器数字增加，同时含有该代码的所有站点的数字也会增加。这种方法往往是相互利益互换的，一般双方会交换代码，两个站点的不同访问都被同时计入两个计数器，这样在访问者总量不变的情况下，访问总量会扩大近一倍。这种做法不仅仅是个人站点在使，就是某些商业站也在使。如果读者感兴趣的话不妨到易数数据分析中看看，就不难了解目前是个站点日访问量动不动就上万的原因了。

这种代码交换从页面中就可以发现，一般网站为了遮羞，将对方数标固定在800×600页面下方，只有在1024×768的情况下才能看到，这样做虽然不雅，但还能看出网站制作者是处于大家都“犯规”的无奈。而有不少站点更是动脑筋，将链标制作得极小，而且将其颜色与背景页面相同，可谓掩耳盗铃。这样的计数器数值大站首推陈旭的个人主页，以及软件家族。而新近推出的商业站点ｘｘｘｘ竟然也…

计数器的出路

如果按照这种规则，访问量或者所谓的阅读数其实变得很不值钱。国内网站计数器产生这种现象的原因有很多，首先网络计数标准欠规范，虽然新浪网经过官方的互联网认证机构——中国互联网络信息中心的认证，但是其认证中的技术水分也还是有的，至多算是国内网站相对较标准的。而更重要的是目前真正能够参加这种统一标准的网站寥寥。所以说首先国内要有一个权威的计数器监控体系，并采用行业法规或是行政规定的形式实行，只有这样各个网站才会有所收敛，数字才会接近真实。今年6月18日在北京召开的“中国ICP发展高层会议”第三次会议上各大ICP都表示支持CNNIC，看来中国互联网信息中心坐定网络访问流量监测者这个位子了。其次对于网站要加强管理，虽然个人站往往朝生夕死，但是至少要在商业站中实现相互监督相互制约。其实目前商业站也有失风度地在数字上吹牛，往往是给投资人看的，例如前面提到的ｘｘｘｘ网站，其日访问实际只有六七千，但是运用互链大法，单单从其合作的个人评测网站每天就白白挣取了超过三千的人头数。

有些用户对于ICP或者个人站这样做不置可否，甚至提出只看内容不看计数器的观点。网络计数器不规范问题其实同出租车记价器一样，只不过出租车记价器数字超出实际是要坐车的多掏钱，而网络计数器虽然不会马上取走用户的钱，但是网站正是利用用户带来的访问数来向投资人交待，还用这个虚增数字来争取广告。可以说是借用户的公共利益行网站小集体利益，所以我们的访问者也要站出来，对计数器中的虚假说声“不”。

对于计数器的问题业内人士唯一的感慨可能就是无奈了，可以说计数器虚假或多或少与中国IT业浮躁的氛围有着很深的渊源，商业行为的性质从根本上令计数器这一非常容易操作的标准为自己服务，所以单单的行业标准似乎还不能百分之百地制约虚假计数器，如果可能，最好将其法律化，最终达到网站自律、用户监督、公平竞争的良性循环，只有这样我们才能对网络水平进行合理评估，只有这样我们的网络才会有正常的发展环境。

后记

在写“我们的网络”的一系列文章时，我不仅受到了读者的支持，也受到了网络中人的帮助，许多资料都是来自第一线的商业网站内部。尽管针对文章与我交流的读者大都来自400万网络用户之中，但是我还是希望那些没有上网的朋友能够了解网络，关注网络。我更希望与大家交流，就网络以及其他IT话题交换意见，大家可以通过mail:bit-recluse@163.net与我联系，没有上网的读者可以写信到编辑部，我非常想听到来自第一线使用者的声音，从而为大家献上更好更实际的文章。

Winamp Skins DIY之旅

飞翔鸟 CoCo

对于Winamp这个软件，我想大家一定都很熟悉了，它所提供的外挂接口功能（Skins和Plugins）可以使第三方很容易地定制它的界面和增强它的功能。

不过你还记得Skins界面的定制方法吗？那可需要记住一大堆繁琐的规则，诸如颜色文件的配置、各种图形文件名的定义（主界面文件名为main.bmp、EQ文件名为eqmain.bmp等等）。如果你要采用手工作坊的方式来开发的话，那可真够你受的。那么有没有一种傻瓜软件，能把要定制的所有参数都以可视化的方式显示出来，只需轻松挥动鼠标，想要的Skins就出来了呢？当然有了（网上的能人可真不少^_^），下面要介绍的这个Winamp Skin Maker就是这样一款不错的软件，跟我一起来领略领略吧！

软件十分短小精悍，下载压缩包总共才186K，安装后会在桌面建立一个叫Skinner的快捷方式，双击就进入了我们的Winamp Skin DIY（Do It Yourself）之旅。

第一步：建立主界面图形

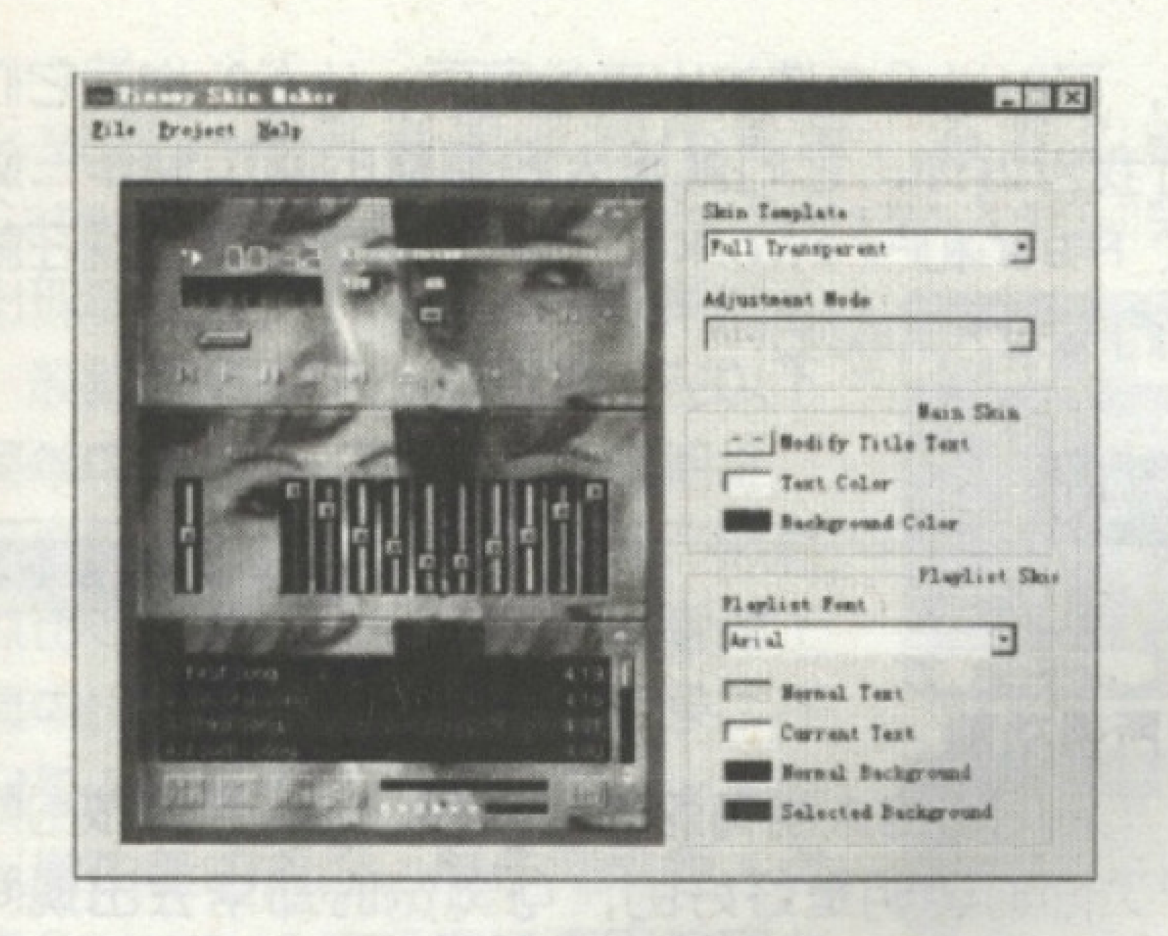
选择File下拉菜单中的“Open bitmap...”打开准备好的图形文件，注意必须是24位真彩的BMP位图文件，而且图形的大小要大于275×176（Winamp Skin主界面的大小）。这时在Skinner的工作区域中会出现三幅相同的位图，从上至下分别代表主界面、Graphical EQ界面和Playlist界面。不过现在不用去理会它，先把鼠标移到图形上按住左键不放，拖动图形直到你认为合适为止（推荐把图形中的主要对象放置在右侧）。

第二步：生成Skins

选择Project下拉菜单中的“Make Skins!”，一副基本的Skin的模型就生成了。

下面开始定制它的样式。选择右侧的“Skin Templates”，可以定义各种按钮和窗口的类型和样式，共有以下5种模板可供选择：

· **Default：** Winamp标准的按钮窗口式样



· **Full Transparent**：全透明，如果你的图形对象很多，建议选择此种模版

· **Rounder Corner**：弯曲窗口，比较活泼

· **Transparent 3D**：全透明三维按钮和窗体

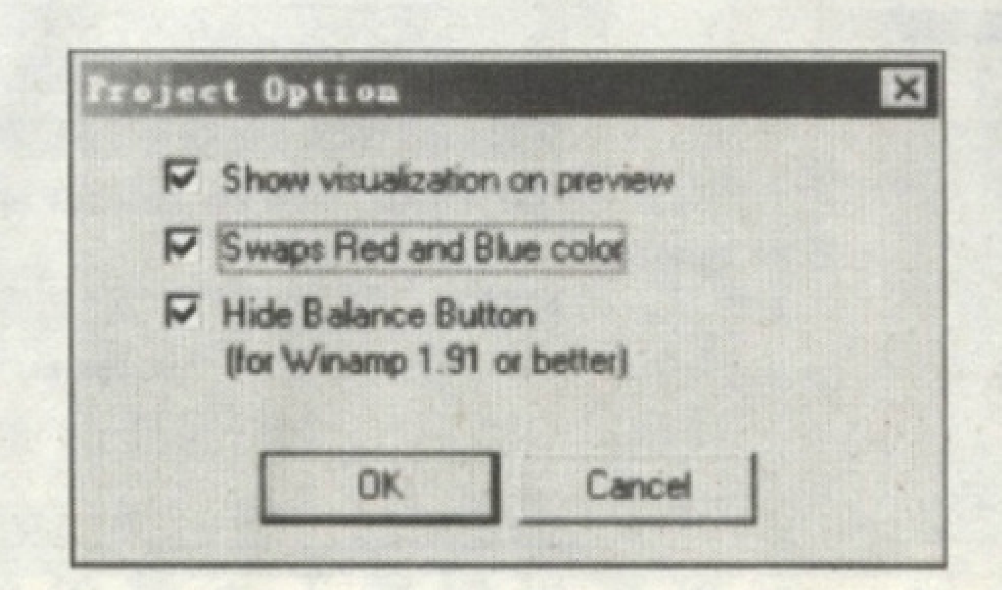
· **Transparent Bitmaps**：透明位图

如果选择模板后发现有一些按钮遮挡了图像的话，可以选择Undo Skins撤消该操作，再重新定位图形。

在Main Skin选项卡中可以定制Winamp的标题（Modify Title Text）、颜色（Text Color）、背景色（Background）等等，在PalyList选项卡中也可同样进行上述定义。

第三步，额外设置

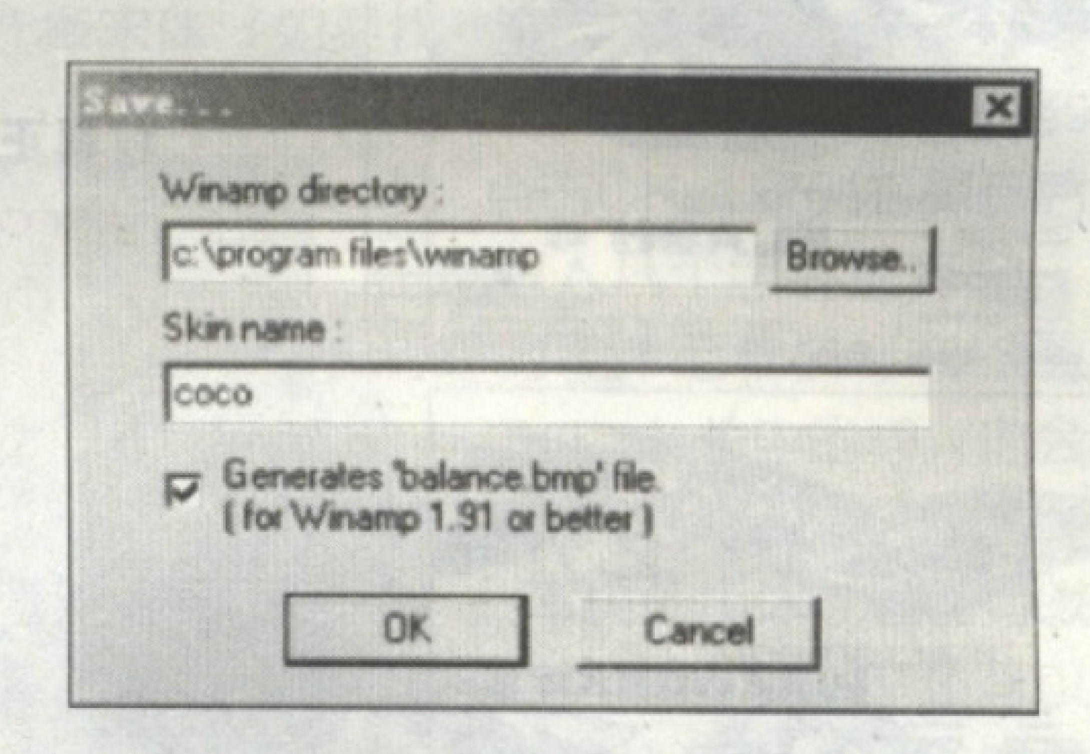
打开Project下的Options选项，出现如下对话框：



在此可以设置一些不常用的功能，"Show Visualization on preview"是设置在预览时是否可视；"Swaps Red and Blue Color"则是交换蓝色和红色，它所产生的效果使得界面显得很清秀，现在有很多Skins都是用的这种颜色配置；至于"Hide Balance Button"则是选择是否隐藏那个小小的Balance按钮啦。

第四步，保存成果

辛辛苦苦做出来的Skins，赶快保存吧。选择File下的Save...：



Winamp Directory是Winamp所在的目录，注意不是Skins目录，可别定义错了。输入skins的名称后，你做好的Skins就会自动装到Winamp的Skins目录下。接下来所要做的就是在Winamp中按Alt+s，选中刚刚完成的Skins——好好欣赏欣赏吧，这可是你自己做的Skins啊！

技巧篇，制作自己的模板

在使用的过程中我发现，其实该软件提供的模板就是在软件templates目录下的一些标准Skins，你完全可以把以前搜集到的Skins放到该目录下，就可以在Skins Maker中找到新的模板了！注意要先删除main.bmp文件，这是原来的Skins的主界面，不删除的话会覆盖要定制的界面。你还可以修改每一个按钮和窗体，建立起一套属于自己的模板。

小小186k的软件就能实现如此多的功能，可谓一绝。感谢制作这些软件的人们，是他们使得我们的Winamp更加丰富多彩！关于软件下载和更多的详细内容请访问飞翔鸟软体驿站：http://joysoft.soim.net。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第9期\BBX\下。





网页制作三剑客

WANG YE ZHI ZUO SAN JIAN KE

北京 浮点

老兄有自己的网站吗？有！？让我看看，呵呵——不敢恭维。不是我说你，你这网站真好像六十年代的老古董一般死气沉沉，颜色配得更是不搭调，花花绿绿眼都花了。好不容易做个网站，给别人留下这种印象，唉……真是出力不讨好！

喂，别灰心嘛！看在都是同行的份上，介绍我的三件法宝给你。它们身出一家，都是由大名鼎鼎的Macromedia公司开发的网页制作工具，虽然工种不同，却是相辅相成。如若熟练掌握了它们，再加上你自己独特的设计思路，可以说没有做不出来的网页。什么？你问它们的名字，站好了，听我告诉你，它们就是大名鼎鼎的网页制作三剑客：Dreamweaver、Flash和Fireworks。好了，废话少说，现在就让你看看如何实现它们的强大功能吧！

一、Dreamweaver 2.0

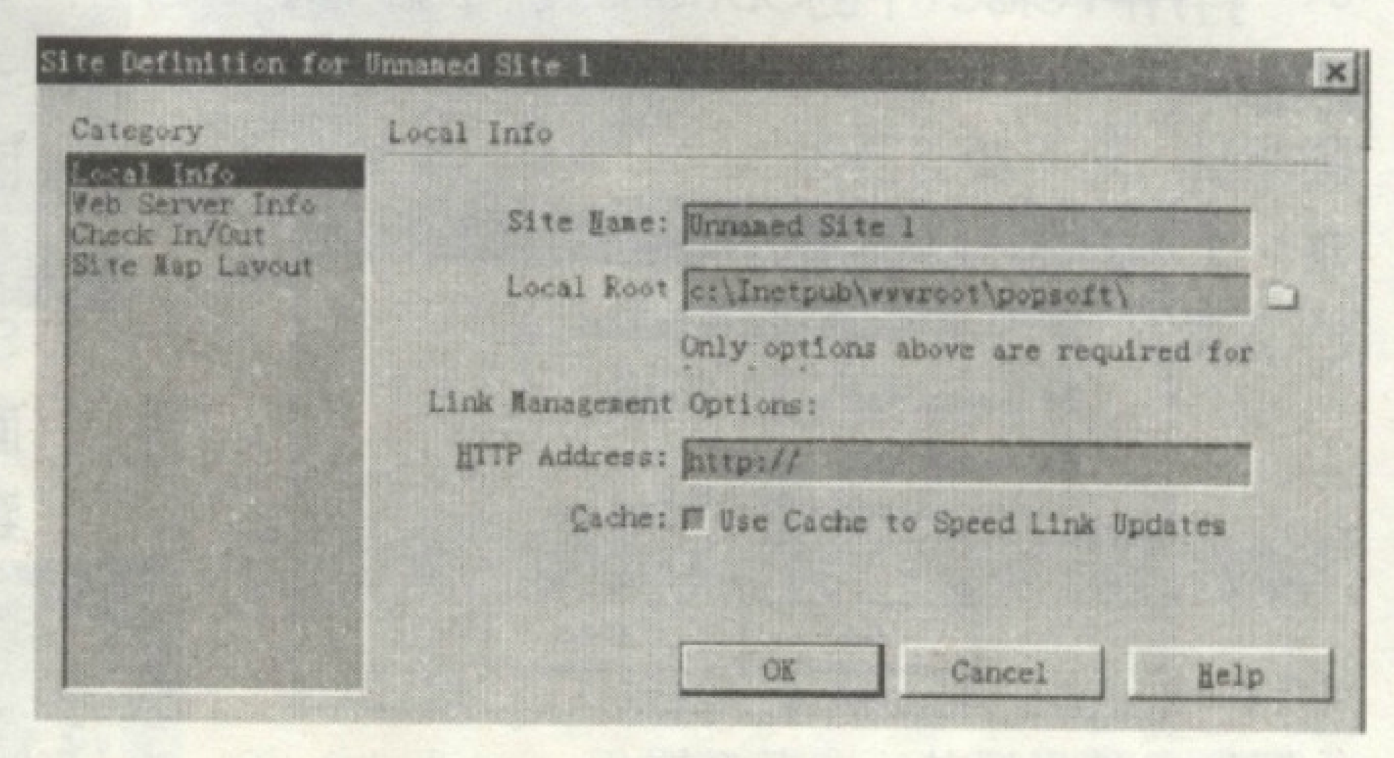
评价 ★★★★★

1. 真正的所见即所得功能

用FrontPage98做网站的人常有这样的体会：辛辛苦苦做的网页，在编辑页面时明明是好好的，可浏览时却常会出现问题，不是表格间行列宽度完全不对就是拚接出的图像对不齐，有时甚至会面目全非。而在Dreamweaver 2.0中，这种担心是完全没有必要的，准确产生的HTML代码，有时使你自己都分不清哪个是编辑页哪个是浏览页，具体效果你一试便知。

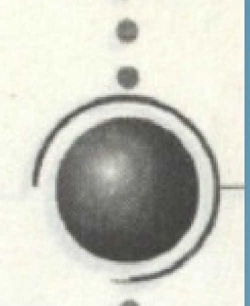
2. 功能强大的Dreamweaver 2.0站点管理工具

提起站点管理工具，算起来应该是FrontPage带的头，可自从用了Dreamweaver 2.0以后，我觉得它一点不比FrontPage老大哥差。它同样提供了死链查询、网站地图生成、自动改换链接、FTP上传等诸多功能，并且FTP上传一样支持鼠标拖曳，网站地图也可以另行保存。



(图1)

现在让我们来看看如何生成一个新的网站。点击File菜单下的New Site选项，出现站点选择菜单（**如图1**）。Site Name代表新建网站的名称，Local Root是指网站所存储的本机目录，Http Address指的当然是网站的域名地址，Cache复选框问你是否加载本

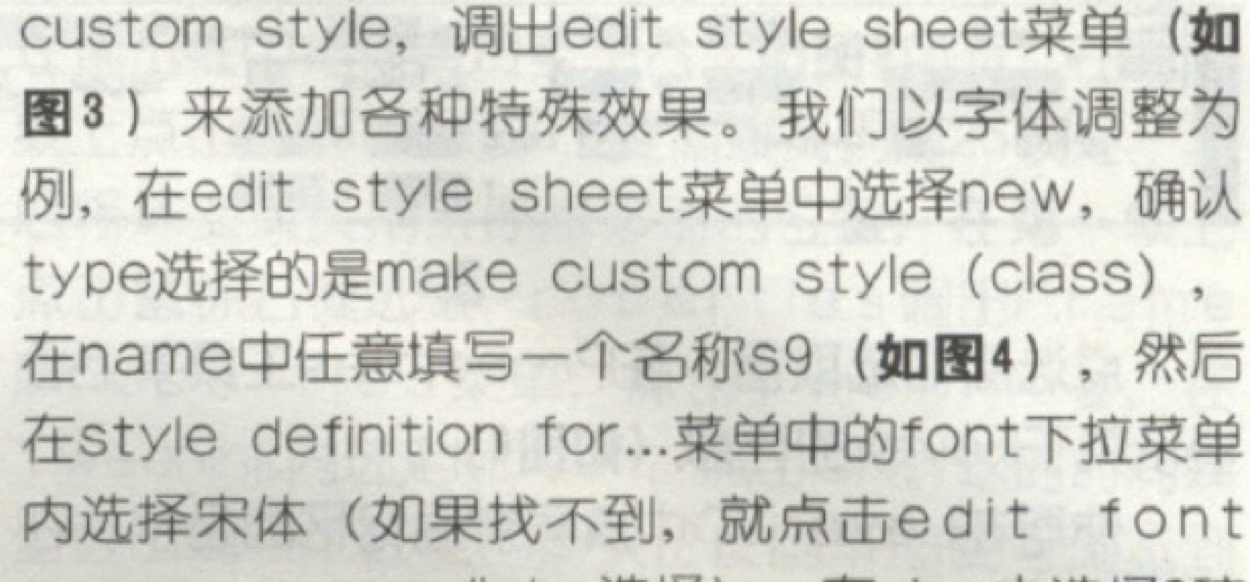


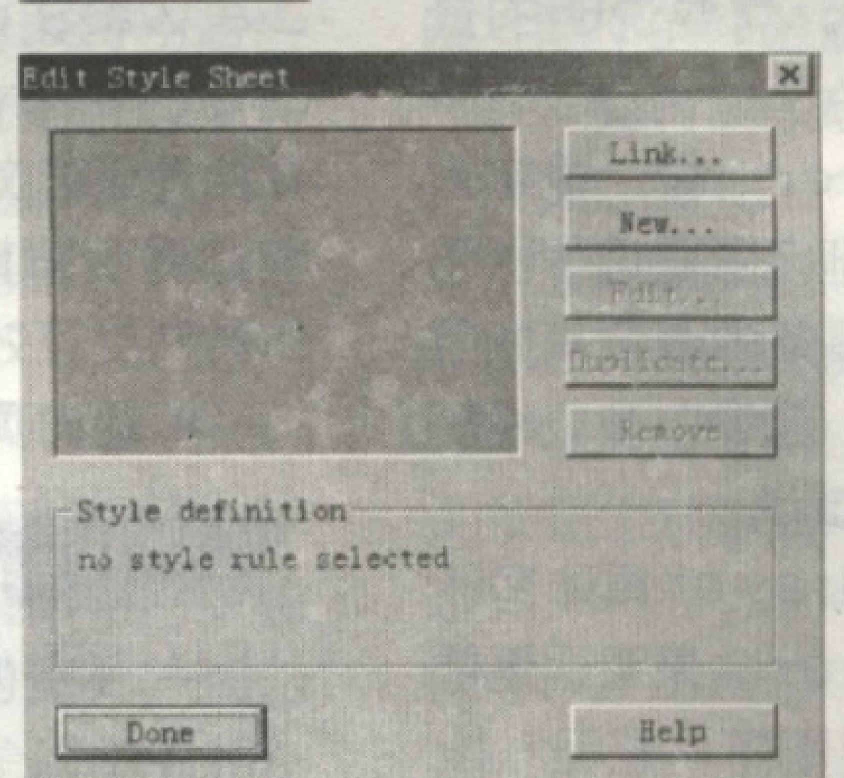
机缓存以提高浏览及制作速度。在左边的Category复选框中点选Web Server Info项会出现Server Access的选择栏，一般都选择FTP站点管理，在以下菜单中填好FTP站点的登录地址、用户名、密码以及初始地址，然后点击OK按钮，便会在网站管理工具中出现网站的基本结构目录，在目录上点击鼠标右键选择New File以增加新的页面。制作完成后，点击Connect按钮连接到因特网上的FTP站点，就可以进行上传下载的维护了。其它一些功能大部分都能通过拖曳方式来完成，比如你将一个制作好的HTML网页从一个目录拖至另一个新的目录，它便会询问你是否扫描整个网站而改变与其相关的所有链接。点击Scan按钮，经过少许时间的扫描，它会列出所有相关的文件问你是否更改，选择OK，所有的改链过程就在瞬间完成了。其它功能就请你自己摸索吧。

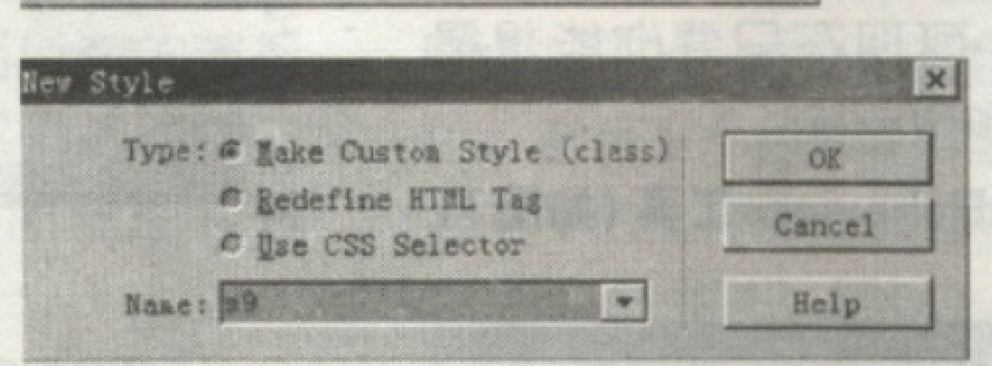
3.操控自如的CSS样式管理器

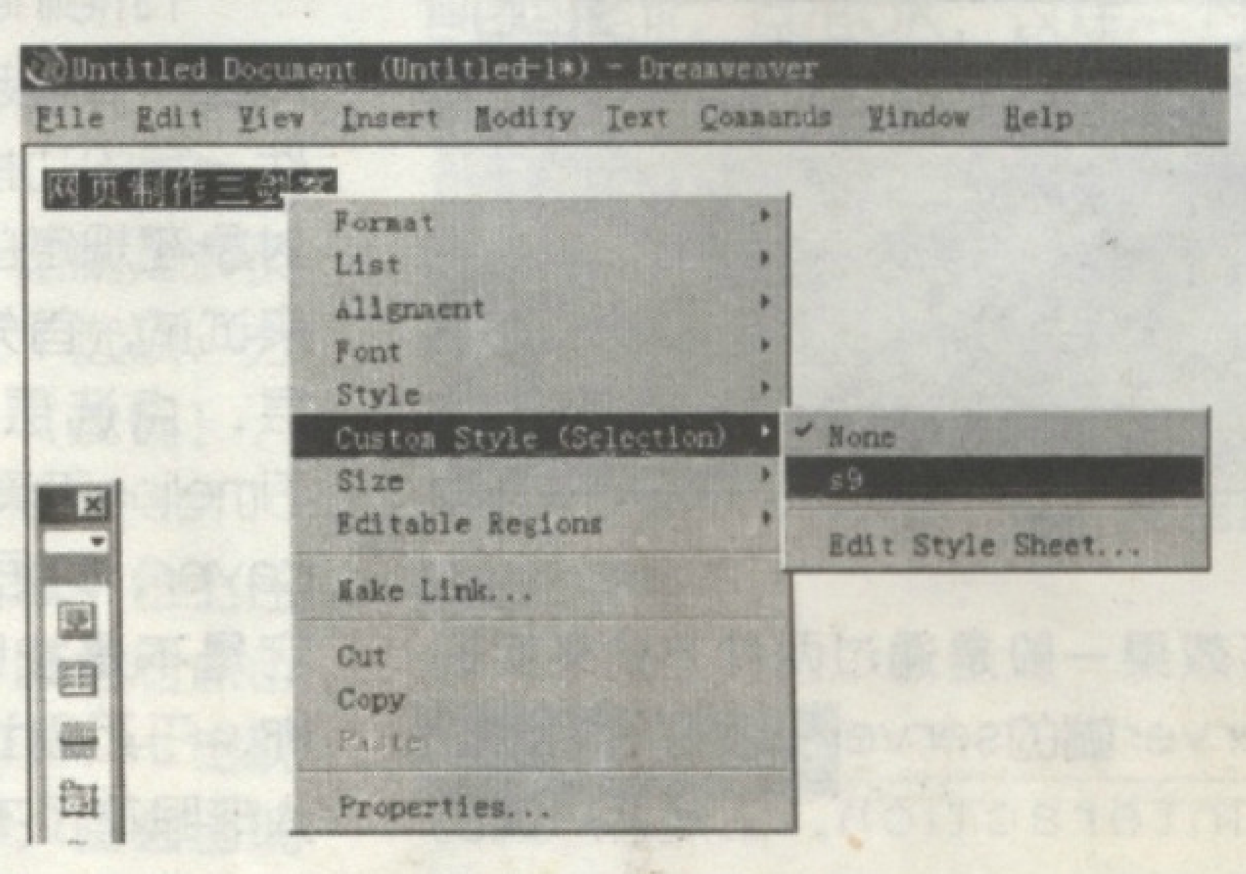
CSS样式表的出z现已经有两年了，但一直未被重视，直到现在它才得到真正意义上的认可和应用。利用CSS技术你可以用像素的单位来控制页面中的一切元素，比如你一定和我一样都厌烦了浏览器常见的3号字或2号字，不但粗糙而且难看，现在你就可以用磅值来控制页面中字体的大小了。当然CSS有更多的用途，但CSS和HTML一样，那众多的属性、烦琐的定义过程使你很难单靠手工编辑来掌握它。现在在Dreamweaver 2.0的CSS样式管理器的帮助下，你终于可以自由地使用CSS，而不用再受它的限制了。

在Dreamweaver 2.0的页面编辑器中按下F7，便会出现styles窗口（**如图2**），你可以按下style sheet...按钮或在桌面上按鼠标右键选择custom style，调出edit style sheet菜单（**如图3**）来添加各种特殊效果。我们以字体调整为例，在edit style sheet菜单中选择new，确认type选择的是make custom style (class)，在name中任意填写一个名称s9（**如图4**），然后在style definition for...菜单中的font下拉菜单内选择宋体（如果找不到，就点击edit font list...选择），在size中选择9磅字，点击OK。退到主界面后，任意输入几个字并选择它，在选择的字体上按鼠标右键选择custom style中的s9，你会发现字体变成了宋体9磅字（**如图5**）。本页的字体以后都可以用这种方法来选择，你还可以添加多种字体效果，这样使得字体的控制变得得心应手。当你制作了长长的页面，却需要将所有宋体9磅字改变成宋体12磅字时，只须在edit style sheet菜单中选择s9，再点选Edit将Size中的9改为12，点选OK。看看吧，所有的9磅字全部变成了12磅字！是不是很方便呀？当然，除了字体选择之外，表格样式、段落样式、背景样式以及border等等都可以用这种方法来控制。









由上而下分别为图2、3、4、5

4.极其方便的Layer制作工具

创建动态DHTML页面一般都是以插入Layer开始的，你可以用Objects工具条Common集合中的按钮插入Layer。点选上述按钮后，会出现类似于选取框一样的图标。你也可以在页面上画一个矩形框，此矩形框左上角含有一个层框选取器和六个大小调整钮，这便是真正意义上的层了。

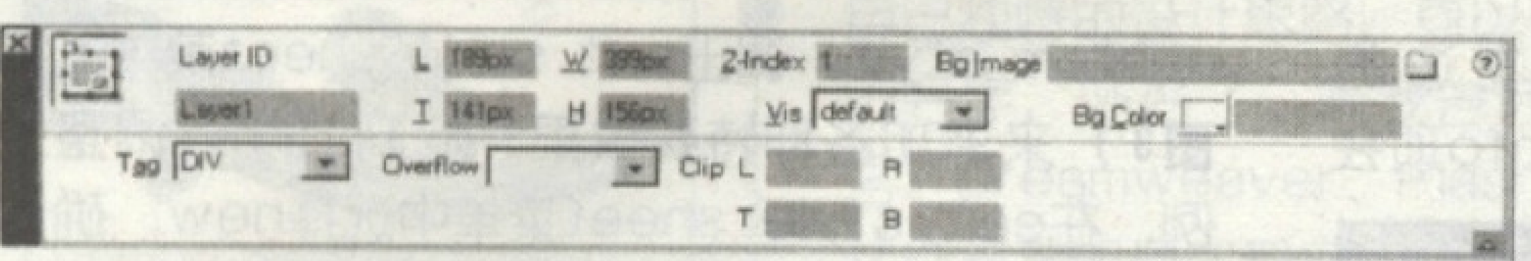


图6

点选层框选取器，在Properties工具条上会显示关于Layer的信息（**如图6**）。

你可在Layer ID中填写容易记忆的名字，在Tag中选取Layer的类型。需要说明的是Dreamweaver把<DIV>、<SPAN>、<LAYER>和<ILAYER>都当作有效的Layer对象，要编辑Layer的大小和位置，可以通过拖曳层框选取器和大小调整钮或在Properties工具条内改变其数值来完成。想在Layer中插入文字、图像以及表格都和在普通的页面中相同，你不妨试试。

说了这么多，你不禁要问：Layer具体有什么作用呢？通俗地说你可以通过Layer来实现重叠及动态效果。比如以前附图是根本不可能在一段表格文字上漂浮移动的，可现在只要你能想得到，Dreamweaver2.0就能做出来！

5.创建网页交互效果的Behaviors工具（如图7）

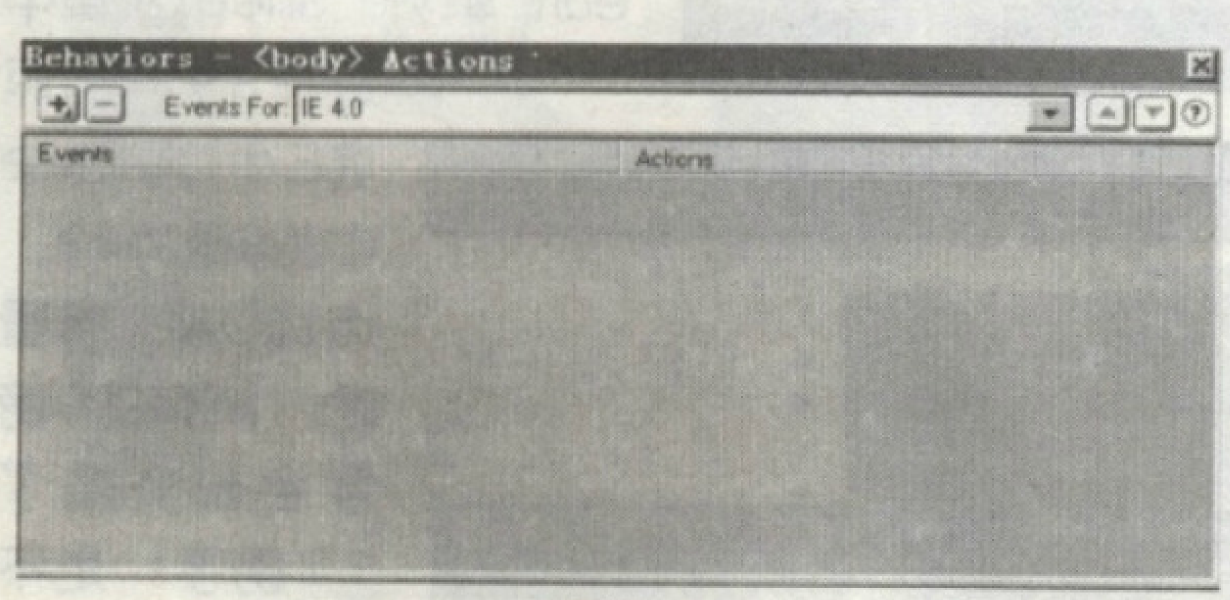


图7

网页的交互效果一般是通过两种方式来实现的，一是基于server端的server-side script或database interaction，二是客户端的JavaScript语言。基于server端的方式由于技术问题，我们这里暂且不提（其实也是怕出丑，呵呵）。而客户端的JavaScript语言可能大家早有耳闻，它是一种功能强大且比较易学的语言，但实际上，实在很少有人仅仅为了实现一段交互效果，而闷头去编写一大串冗长的代码。而且语言毕竟是语言，就算易学也不是一下两下就能学好的，更何况只是为了点儿交互效果而去学一门语言，好像也太夸张了点。如果你和我一样比较懒，可又天天想着做出漂亮的网站，那么你有福了。有了Dreamweaver 2.0，你可以做出能想到的几乎各种效果，如下拉式菜单、新开窗口、跳转页面、监测插件、改变状态条、弹出消息框等等。Dreamweaver 2.0会通过Behaviors工具在你的HTML代码中自动插入JavaScript语言，这使你省去了很大的麻烦。在不同的浏览器中，JavaScript的兼容性有所不同，对此Dreamweaver 2.0提供了贴心的设计，你可以选择希望正确浏览的浏览器，Dreamweaver 2.0会自动屏蔽掉其它选项，这样就可以放心大胆地制作各种交互效果了。

6.让网页动起来的Timeline工具（如图8）

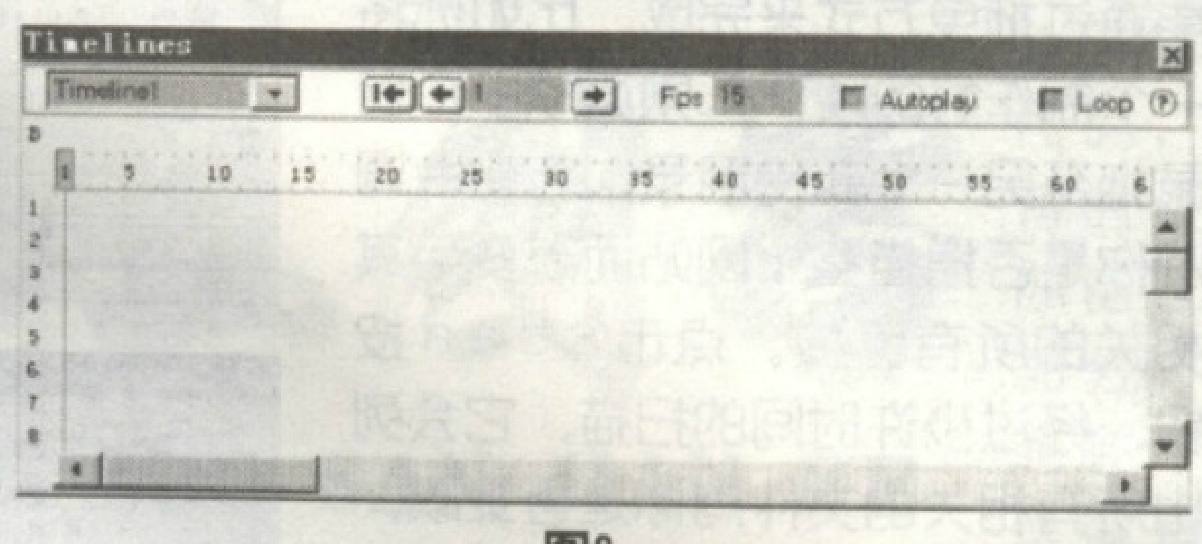


图8

Timeline可算是继承了Macromedia公司的老传统，乍看起来象是在用Director做多媒体软件，它的功能强大，可以针对每一个层控制不同对象在规定的时间按任意轨迹运动。现在我们就来试试，首先按第3小节的方法制作一个Layer层，点选层框选取器选择此层，按F9调出Timeline工具，点击右键选择Record Patch of Layer，之后任意移动层，保存后浏览，怎么样，它是不是按照你的设想在运动？不过也要提醒你，千万别让所有物件都运动起来，否则浏览的人非眼花了不可！

好了，说了这么多，难道Dreamweaver就没有缺点吗？在我看来它的缺点真是少而又少，只是有时会在死链查询中出现非法操作，那么它的另外两个兄弟又怎么样呢？

二、Flash 4.0

评价 ★★★★★

记得以前看别人做多媒体光盘常常会羡慕不已，他们又是加动画又是添声音，让我心里总是

痒痒的。再看看自己的网站：简简单单的表格，稀稀拉拉的几行字，呆板的两三幅图片……心都凉了。可自从用了Flash 4.0后，可以说现在技术不再是难题，重要的只是创意。

1. 什么是Flash 4.0

Flash 4.0是用于制作动态及交互网站的全新工具。它集声音、图像和动态效果于一身，生成一种后缀名为swf的文件，因压缩率极高故产生的文件很小，并支持边下载边浏览，所以特别适合制作多媒体交互网站。它还有一个既是缺点又是优点的特性，就是必须下载插件才能正确浏览。虽然这样影响了它的广泛使用，但同时又避免了不同浏览器之间的差异。

2.Flash 4.0的设计思路

Flash 4.0继承了Director多媒体制作软件的设计思路：它将制作平台当作一个大剧场，所有的声音、文字、图片等都是剧场里的演员，我们可以通过CTRL+F8组合键来调出单个演员的制作平台（演员的制作方法见下文），当所有的演员都制作完成后，你就可以让它们在不同的时间、不同的位置甚至用不同的事件触发而出现并表演。

3. 如何制作单个演员

按CTRL+M设定动画大小及背景色，然后按CTRL+F8调出Symbol Properties菜单，在Name中输入便于记忆的名称——也就是演员的名字。在Behaviors复选框中有三个选项，分别是Graphic（图像）、Button（按钮）、Movie Clip（电影片段），我们选择Graphic（图像）点击OK。在单个演员的编辑平台上任意输入几个文字，选好字体、大小、颜色后点击Scene 1按钮关闭演员编辑平台。按CTRL+L出现Library菜单，选择刚才输入的名字，便会出现刚刚制作好的单个演员。所有的演员都是通过这种方法产生的，你可以试试点选Button（按钮）、Movie Clip（电影片段）来制作更为复杂的演员。

4. 制作简单的动画

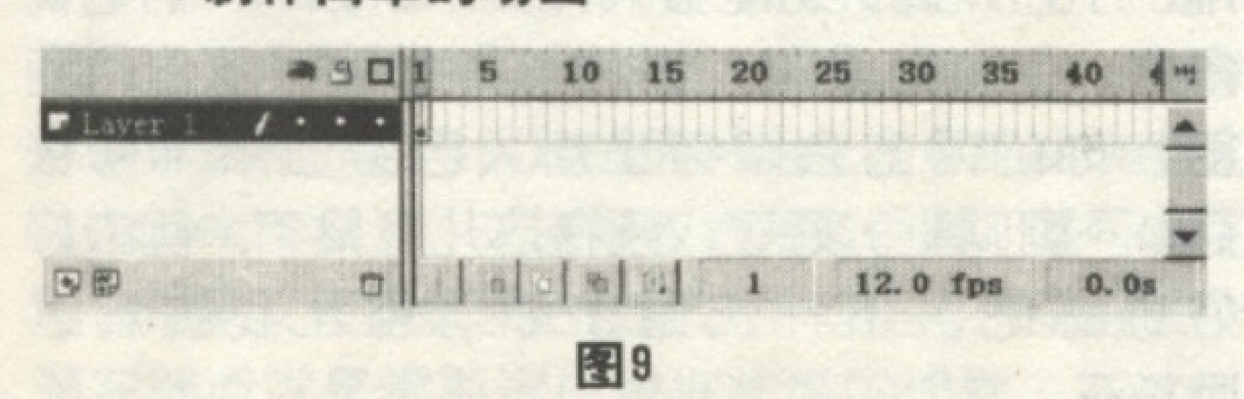


图9

将刚才制作好的演员在Library菜单中选定，在预览框中拖取演员至平台，**如图9**所示，在时间线上点击第25帧，按F6复制演员到第25帧处，然后将场上演员拖至你想移动的位置，在第一帧上点击鼠标右键选取Properties调出Frame Properties菜单，点击Tweening，在Tweening内选定Motion，点击OK。这时时间线上会出现一个红色的箭头，按回车你便可浏览到刚才制作的简单动画。

5. 如何制作动态按钮

按CTRL+F8调出Symbol Properties菜单，选择Button（按钮），点击OK。与Graphic（图像）不同的是：在时间线上方显示了按钮的四种状态：UP（最初状态）、OVER（鼠标移动至按钮上的状态）、DOWN（点击按钮的状态）、HIT（？？？）。选取UP帧，任意画一个图形，之后点击OVER帧，按F6键复制UP帧至OVER帧，用同样方法再复制到DOWN帧，用Paint Ducket——颜色填充工具分别添充三种颜色。退至主平台，在Library菜单中将按钮演员拖到主平台上并点击鼠标右键，选择Properties—Actions—按钮（2-4）—Get URL，在URL中填写链接地址，点击OK，这样一个简单的动态按钮便完成了。

Flash 4.0的功能极其强大，它不但能制作出精美的交互动画，甚至还能做出一些简单的网络游戏，由于篇幅的关系这里只能介绍一些简单的入门技巧。当你熟练掌握了它的制作方法之后，再配合Dreamweaver 2.0，便能真正体会到交互网站的神奇了。

三、Fireworks

评价 ★★★★

诞生于1998年的Fireworks虽然年少，但可以说开辟了一个几乎崭新的软件门类。如果说Photoshop、Painter赋予图形以活力，那么Fireworks 2.0等于是给图形赋予了生命!

在做网页图形时常常会碰到这样的事，先用Freehand作图，再拿Photoshop编辑，如果要做动画还要再用Gifanimator，马上快完了吧，却又想起Gif图像还没压缩，又需要Smartsaver的帮助。在这么多图像工具间相互切换，头不晕才



Lesson 7: Creating Rollovers

Typical rollover objects on a web page respond when the user points to an object and when a user clicks on an object. This tutorial shows you how to create the various button states. Lesson 8: Exporting Button Rollovers and JavaScript, shows you how to export the buttons with their accompanying HTML and JavaScript code.

Even though the term "button" is sometimes used to describe a rollover object, rollover objects do not have to look like traditional buttons. Rollovers are any objects that change in appearance when the user points to them or clicks them. Each appearance, or *state*, of a button is a different image. Four states can be used when creating a button – Up, Over, Down, and Over Down. Each state is drawn on a different frame using frames one through four.

The following table describes the buttons states and on which frame to draw them:

State	Description	Goes on Frame
Up	Default appearance of a button	1
Over	Button's appearance when the cursor is moved over it	2
Down	Button's appearance on its destination page	3
Over Down	Button's appearance as it is clicked	4

Step 1: Create frames for the button states.

In this lesson, you will be working with the file Bilkard.one

怪！兴冲冲做完客户一句话：“这幅动画需要改一下”，完了，又要重做。想想这些可怕吗？反正我是不寒而栗。

传统的平面设计制作软件主要是针对静态复杂的高清晰度图像而设计的，可在网上制作一个小小的图标就要动用硕大的专业设计软件，你不觉得有点华而不实吗？如果你是单纯的网页设计制作人员，我劝你试试Fireworks 2.0！

说了这么多它到底有多好呢，别急别急，听我慢慢道来……

Fireworks是一款功能强大的web图像创作工具，不需借助任何外挂软件就能制作矢量图形和位图，并独立完成所有设计过程，它的主要特点如下：

1.比较专业的矢量图形制作工具，支持矢量图形切换至位图编辑状态，不再有软件之间相互切换导入的麻烦，可以在对象模式与图像模式之间相互转换，提供了更大的制作空间。

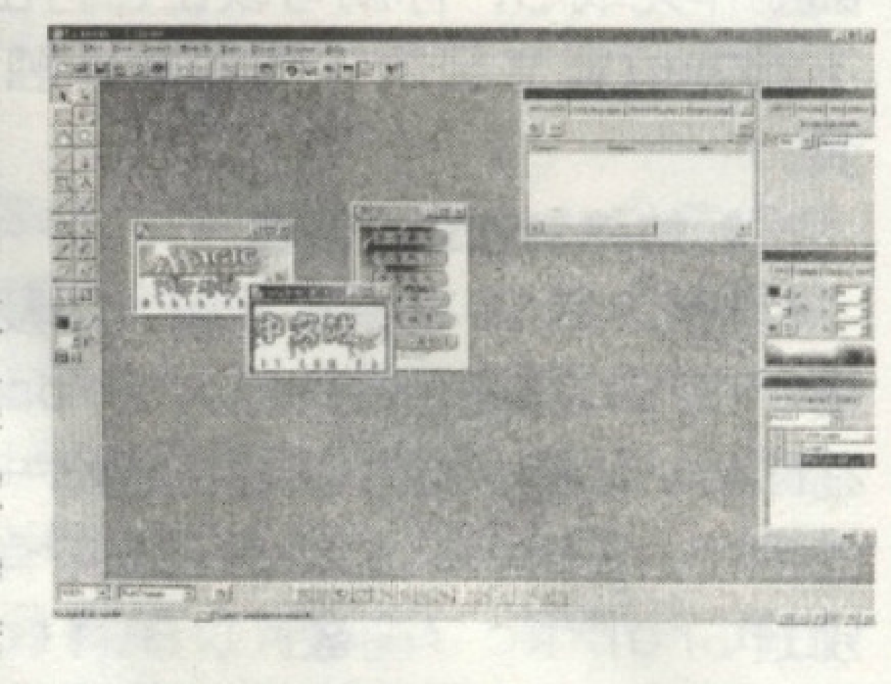
2.支持很多Photoshop的位图编辑方式，如渐变、阴影、外发光、纹理等等效果，还内建了很多已经做好比较成熟的风格和特效。更值得一提的是它同样支持Photoshop的各种插件，使它的发挥空间更为广阔。

3.目前为止最最专业的动画制作软件，支持层和帧，支持“洋葱皮”（onion skinning）功能和帧间过渡（tweening）。选择Gif图像优化可针对每一帧做出不同的优化，使Gif图小巧而完美。

4.值得一提的是Macromedia公司为Fireworks独创的PNG图像压缩格式，不但压缩比率极高而且属于无损压缩，并能保存编辑时的所有信息，在任何时间都可以进行修改和编辑以便于更新。

5.既然是一家人，Fireworks与Dreamweaver当然属于无缝集成，这样你就可以边做网页边修改图形，使得所有工作在一个平台上完成，这在以前是想也不敢想的。

6．听说过用作图工具生成HTML和Javascript吗？Fireworksc 2.0就可以，这就是我前边为什么说Fireworks开辟了一个几乎崭新的软件门类的原因。它可以将分割后的图形自动用HTML代码再拼合起来，还可以制作图像映射（Image map），更厉害的是它能制作复杂的鼠标经过（rollover），自动生成Javascript。



由于篇幅关系这里就不再举例说明使用方法了，不过要告诉你的是学习Fireworks 2.0其实很容易，只要认真看看它的HELP再花上一天时间练练就可以了。什么？HELP当然是E文了，（啊…谁放的香蕉皮！！！）

上边说了那么多，大家感觉怎么样？这三个软件身出一家，都有着共同的优点，易学易用、小巧玲珑、功能强大、技术新颖……俗话说得好：宝剑衬英雄！只要熟练掌握了这三件利器，你的网站会做得让别人目瞪口呆（夸张点……呵呵）。好了，别在这儿发呆了，回去好好练练吧，下一次见了你可别让我瞧扁了哦……

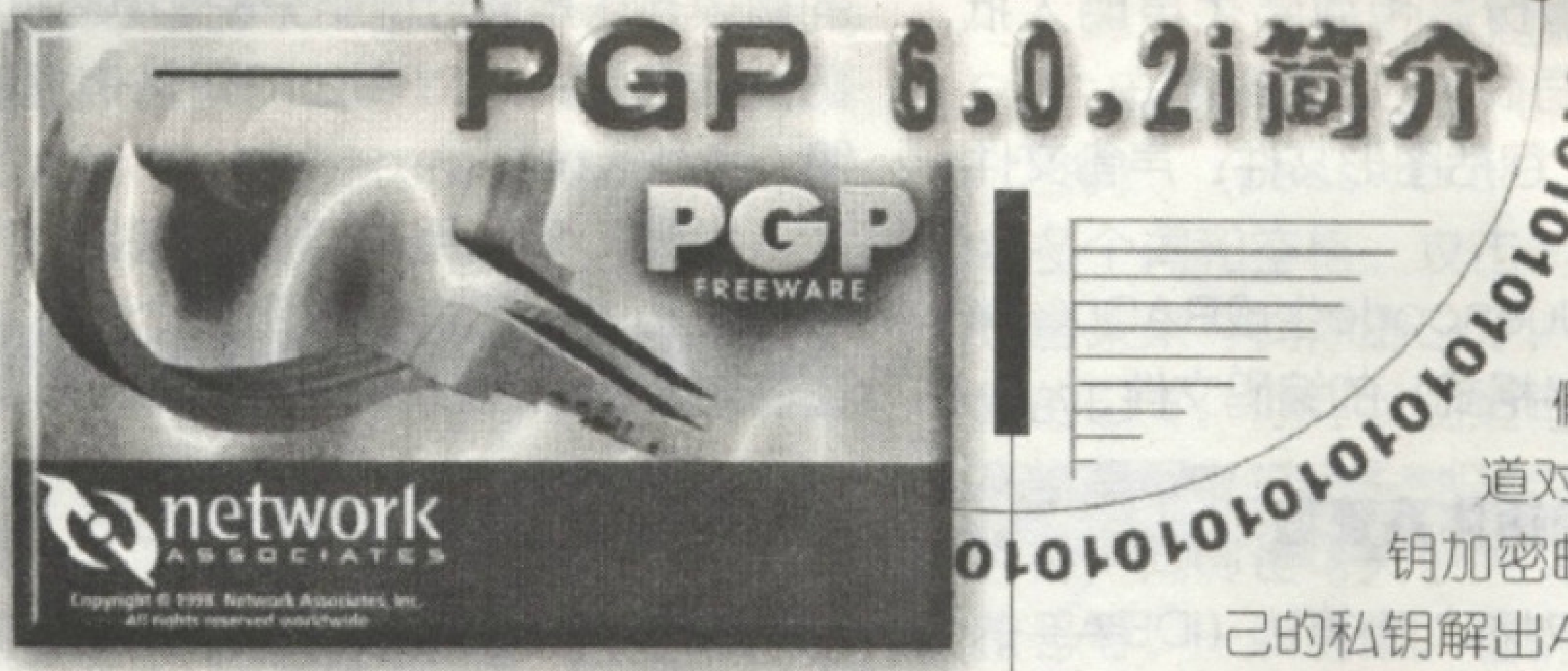
优秀的加密工具

YOU XIU DE JIA MI GONG JU

——PGP 6.0.2i简介

山东 华子

在现代社会里，电子邮件和网络上的文件传输已经成为生活的一部分，邮件的安全问题日益突出。大家都知道在Internet上传输的数据通常是没有加密的，如果对自己的重要信息不加以保护，第三者会很轻易地获得你的隐秘。还有一个问题就是信息认证，即如何让收信人确信邮件没有被第三者篡改，这就需要数字签名技术。PGP就是这样一种产品。



PGP——Pretty Good Privacy，是一个基于RSA公钥加密体系的邮件加密软件，它提出了公共钥匙或不对称文件加密和数字签名。其创始人是美国的Phil Zimmermann。他的创造性在于他把RSA公钥体系的方便和传统加密体系的高速结合起来，并且在数字签名和密钥认证管理机制上有巧妙的设计，因此PGP成为目前几乎最流行的公钥加密软件包。本文主要介绍PGP实现的原理和使用。

一、几种加密算法

1.DES 算法

DES是一个应用非常广泛的数据加密机制，目前有许多种硬件和软件可以实现。它使用一个特殊的算法和称之为钥匙的值将明文信息转换成密文（ciphertext），如果接收者知道钥匙，就可以使用它将密文转换成原始数据。所有加密系统的一个潜在弱点就是需要记住数据加密的钥匙，在这点上，类似于要记住口令。如果钥匙被非授权方记录下来，你的原始数据就可以被他人解读；如果忘记钥匙，连你自己也无法恢复原始数据。

2.RSA 算法

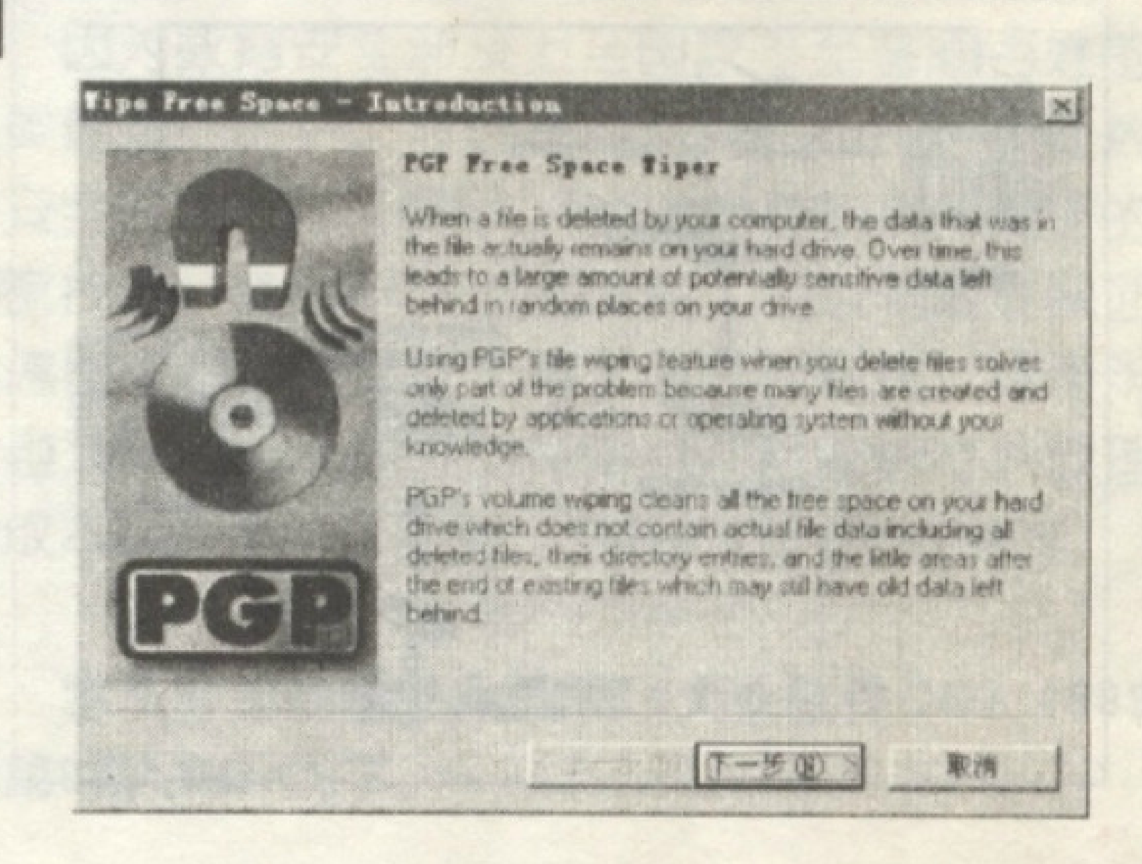
RSA（Rivest-Shamir-Adleman）算法是一种基于大数不可能质因数分解假设的公钥体系。简单地说，就是找两个很大的质数，一个公开给世界，称之为“公钥”，另一个不告诉任何人，称之为“私钥”。两把密钥互补——用公钥加密的密文可以用私钥解密，反过来也一样。假设A寄信给B，他们知道对方的公钥。A可用B的公钥加密邮件寄出，B收到后用自己的私钥解出A的原文，这样就保证了邮件的安全性。

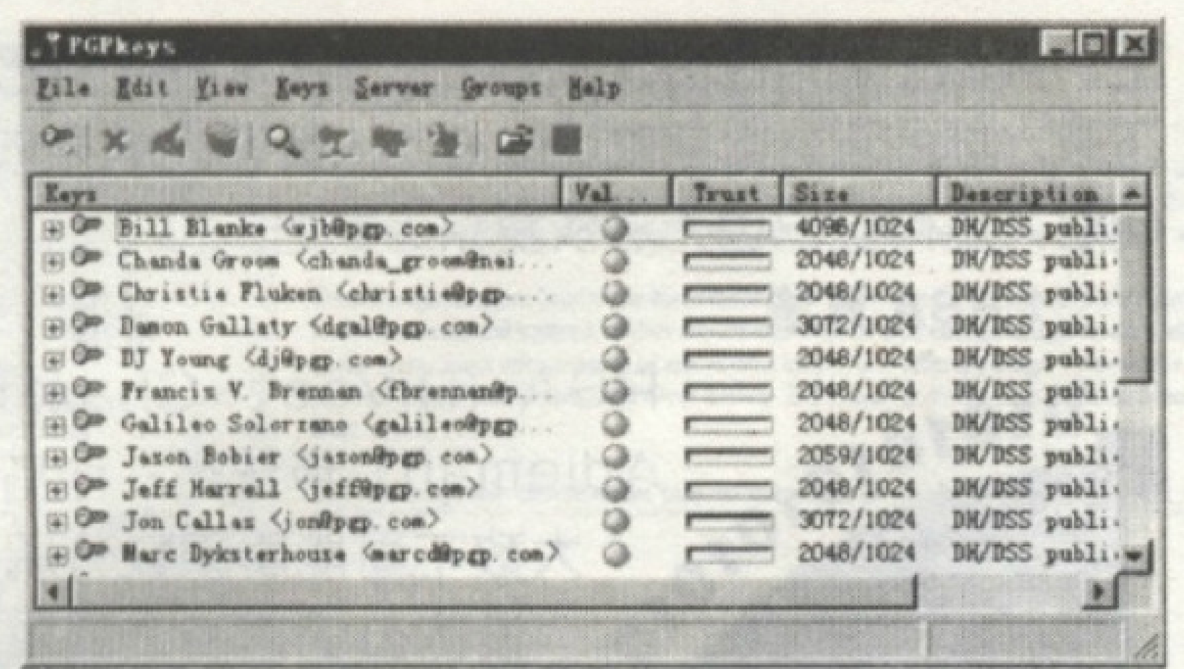
3.IDEA 算法

IDEA算法是经过改进的传统算法。所谓传统算法就是用密钥加密明文，然后用同样的密钥解密。它的主要缺点是密钥的传递渠道解决不了安全性问题，不能满足网络环境邮件加密的需要。

二、PGP的主要特征

- 使用PGP对邮件加密，以防止非法阅读；
- 能给加密的邮件追加上数字签名，从





而使收信人进一步确信邮件的发送者，而事先不需要任何保密的渠道用来传递密钥；

● 可以实现只签名而不加密，适用于发表公开声明时证实声明人身份，也可防止声明人抵赖，这一点在商业领域有很大的应用前景；

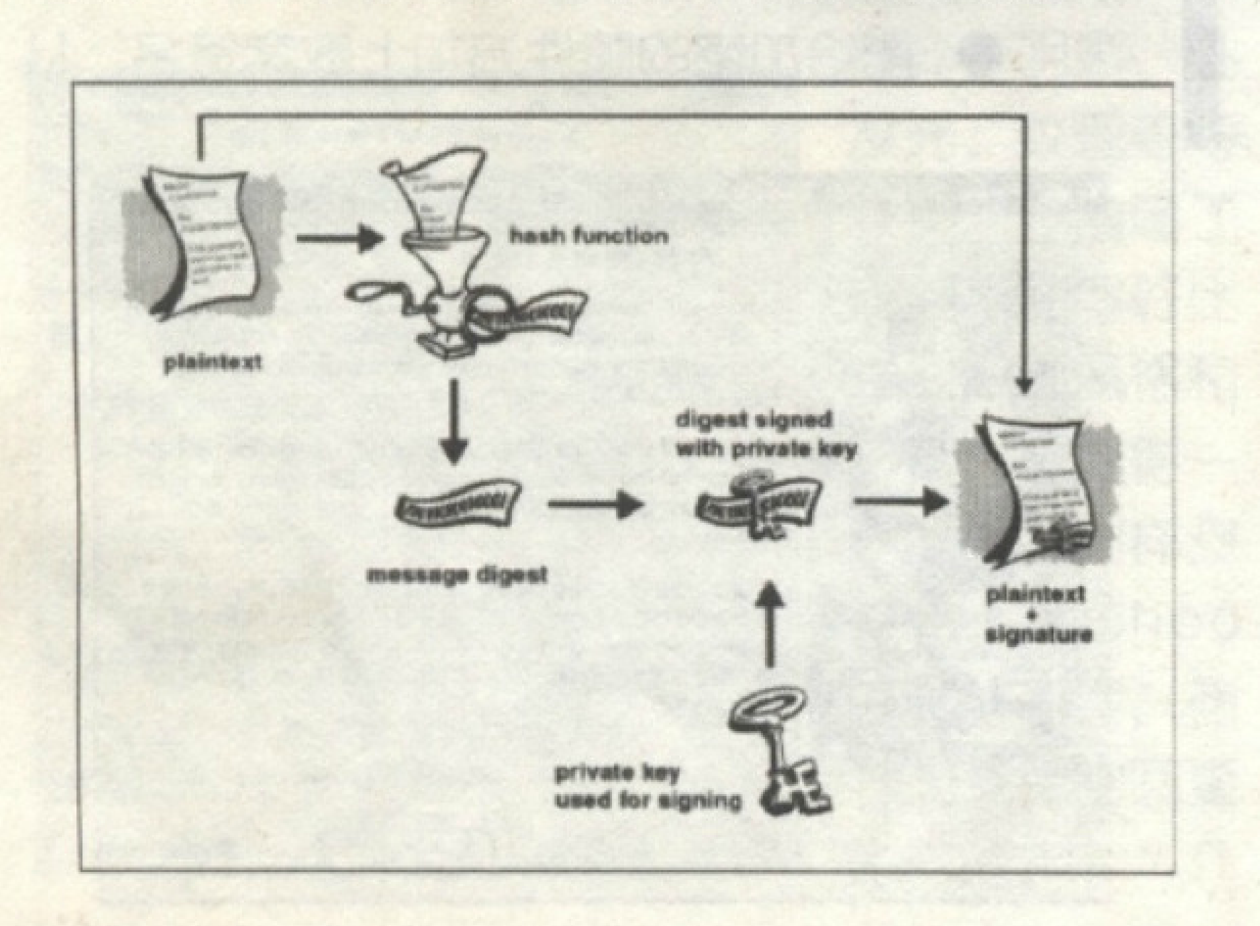
● 能够加密文件，包括图形文件、声音文件以及其它各类文件；

● 利用PGP代替Uuencode生成RADIX 64（就是MIME的BASE 64格式）的编码文件。

三、PGP密钥体系管理

PGP密钥体系包含对称加密算法（IDEA）、非对称加密算法（RSA）、单向散列算法（MD5）以及随机数产生器（从用户击键频率产生伪随机数序列的种子），每种算法都是PGP不可分割的组成部分。

由于RSA算法计算量极大，在速度上不适合加密大量数据，所以PGP实际上用来加密的不是RSA本身，而是采用传统加密算法IDEA，IDEA加解密的速度比RSA快得多。PGP随机生成一个密钥，用IDEA算法对明文加密，然后用RSA算法对密钥加密。收件人同样是用RSA解出随机密钥，再用IEDA解出原文。这样的链式加密既有RSA算法的保密性（Privacy）和认证性（Authentication），又保持了IDEA算法速度快的优势。



公钥体制的提出，就是为了克服传统加密体系的密钥分配过程难以保密的缺点。而PGP采用公钥介绍机制不仅解决了公钥体制的缺点，而且对其加以发展。所谓公钥介绍机制，就是由一个大家普遍信任的人或机构担当介绍人，被称为"认证权威"，每个由他签字的公钥都被认为是真的，这样大家只要有一份他的公钥就行了。而认证这个人的公钥是很方便的，因为他广泛提供这个服务，因而他的公钥也广泛流传。现在公认的有效方法是通过密钥分配中心KDC来管理和分配公开密钥，这对商业的网络化提供了可靠的保障。

当然，个人用户可以不需要进行机构认证，而通过私人方式进行密钥转介，这体现了人们交往的自然状态。

四、PGP的使用

使用PGP 6.0.2i可以简洁而高效地实现邮件或者文件的加密、数字签名。当PGP 6.0.2i安装完成后，在任务栏中出现PGP所特有的小锁图标——PGP Trays。点击左键，即可激活PGPtools。

PGP 6.0.2i中使用PgpKeys管理密钥环（KeyRing），密钥环文件保存所有与你相关的公开密钥，并对其进行维护和管理，如进行密钥的生成、传播或废除，以及数字签名、信任管理、资源查询等。如果机器与Internet相连，还可实现在线密钥认证以及在线密钥更新。

1.密钥的生成、传播和废除

每一个用户必须生成自己的密钥对，这是使用PGP加密的第一步，通常在安装过程中完成。在PgpKeys中也可生成新的密钥，即在菜单中选择"Keys"—"New Key"，弹出对话窗，提示用户填写用户名、电子信箱地址，然后要选择密钥长度，一般选择2048bit。之后是确定密钥生存周期：可以定制该密钥在一定天数后过期，默认值为NEVER。最后定义保护密钥的口令。生成密钥后，可以选择是否立即将新的公开密钥发送

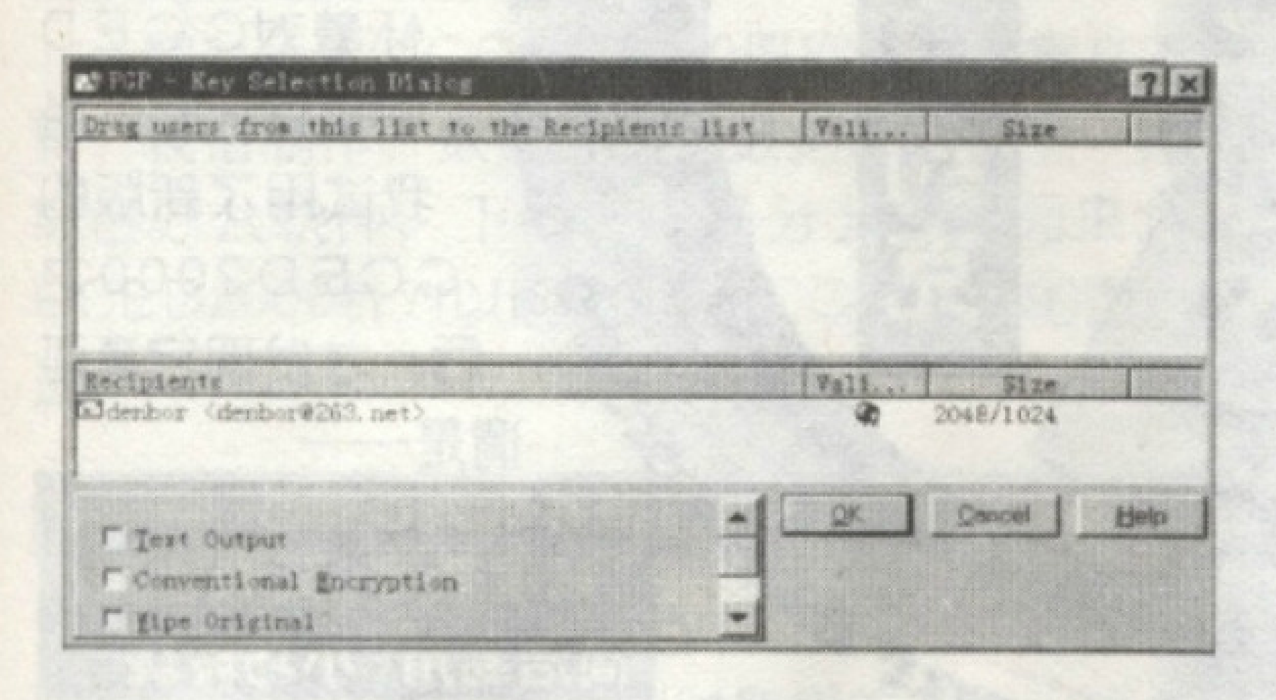
到Internet密钥服务器上，这样希望与你通信的用户可以直接到密钥服务器中下载你的密钥。通过密钥服务器可以实现密钥的上载与下载，还能方便地与他人交换公钥。若想废除时，只须选取Revoke即可。

2. 数字签名

如果希望发出的信件或者文件不被冒名或篡改，可以用你的私钥对邮件等签名。收件人可使用你的公钥验证签名。PGP 6.0.2i还可实现加密后签名，避免了老版本中签名文件的明文状态——只能保证不被篡改，不能加密传输的缺点。

3. 加密与解密

下面我们以to-pymd.txt为例，说明实现加密的具体过程。点击"Encrypt"后，出现选择所加密文件的对话框，选择to-pymd.txt后，进一步选择加密后的输出格式，



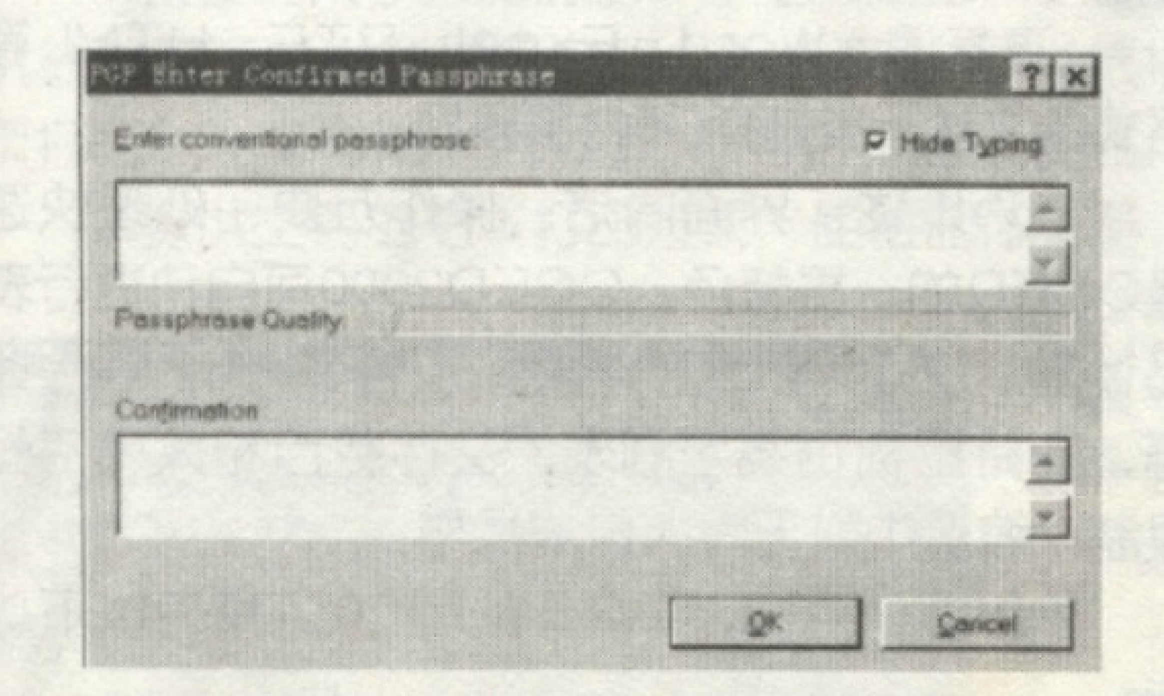
分别有以下4个选项:

◎ Text Output

◎ Conventional Encryption

◎ Wipe Original

◎ Secure Viewer



根据邮件及文件重要性的不同，可选择合适的输出格式。本例中，选择"Conventional Encryption"。接下来便是提示输入口令，得到确认之后，选择输出文件名a，然后一切OK!

解密是加密的反过程。PGP 6.0.2i的解密过程同样简单，点击"Decrypt/Verify"，弹出文件选择对话框，选择所要解密的文件之后，输入加密时使用的密码，经过计算，再次选择输出文件名，解密就完成了。读者可参照加密过程自己实现文件解密。

五、PGP的密钥和口令的安全性问题

最可能的失密方式就是你把你的口令写在某处，又无法保证除你之外没有其他人能看到。如果别人得到你的口令和你的私匙文件，整个加密体系就无密可言了。

另一个古老的话题就是口令不要太简单。PGP用的是"口令"（passphase），而不是"密码"（password），就是说可以在口令中包含多个词和空格。攻击者可能会用一本字典或者名言录来寻找你的口令，因此为了得到好记又难猜的口令，你可以创造句子或者找些非常生僻的文学篇章中的句子。口令的长度最好大于等于8个字符，同时也可夹杂英文字母的大小写和数字、符号等。一般说来，密钥长度每提高一位，就可以让攻击者多花费一倍的破解时间，因此从理论上而言，如果没有更新的计算技术出现，总是可以找到在给定时间内不能被破解的密钥的。

公钥的篡改和冒充可以说是PGP的最大威胁。当你用别人的公钥时，应确信它是直接从对方处得来或是由另一个可信的人签名认证过的；确信没有人可以篡改你自己的公钥环文件；保持你对自己密钥环文件的物理控制权，尽量存放在自己的个人电脑里，而不是一个远程的分时系统里；备份自己的密钥环文件。

结束语

因为数据安全涉及上至国家下至普通百姓的各类信息的保护，应该采用何种控制技术保证数据安全已为世界所瞩目。PGP是当前最为先进的加密技术，使用PGP加密软件，可以有效地保证通信安全，从而保证了网上用户的利益。尽管用户也为此付出了额外的传输时间和密钥维护管理等成本，但是为了安全，必要的代价是值得的。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第9期\BBX\下。

老兵新传——CCED2000重出江湖

北京 约克

大家还记得那个字表处理软件CCED吗？也就是7、8年前吧，CCED与WPS可谓是双雄争霸，在当时共同占据了中文字表处理市场的绝大部分空间，而将Wordstar等国外文字处理软件一举挤出了国内用户的电脑。但后来随着计算机硬件技术的飞速进步，Windows操作系统席卷了全球个人电脑，Word、Lotus等视窗字处理软件也随之大举入侵国内市场，而此时CCED和WPS却错过了向视窗操作系统转移的时机，终于抵挡不住Word的重压，双双败下阵来。

支持民族软件 振兴朝阳产业 文字编辑 排版打印 表格制作 数据计算 报表统计 图形图像 名片标签 家庭账务 …… 微机必备 CCED2000

时间过得飞快，转眼间就到了1999年。在九州大地一片"微软狼来了"的呼声、WPS2000率先扛起民族软件的大旗之际，民族软件的老品牌——中文字表编辑软件CCED亦不甘寂寞，终于在1999年5月推出了崭新的、可运行于中文Win95/98平台上的CCED2000注册版软件。

非常令人惊讶的是CCED2000并不象Word和WPS2000那样庞大，整个软件包只有1.2M，但却实现了文字处理、排版打印、表格制作、数据统计、对象链接以及数据库操作与报表输出等字表处理的绝大部分功能，足以满足小型办公应用的需求。下文就给大家介绍一下CCED2000的新特性，在介绍之前，我们先来看看——

曾经辉煌的CCED

早在1988年，CCED就首创了中文字表编辑的概念，将文字编辑、表格制作、数据运算、排版打印以及数据库报表输出等多项功能融为一体。随后CCED完全以其精湛的程序设计、方便实用的功能赢得了广大用户的喜爱，走入国内许多机关厂矿的办公室，甚至让一些熟练的用户到了言必称CCED的程度。与此同时，CCED也受到国家有关部门的重视：曾被列入全国计算机等级考试大纲；被写入全国干部计算机培训教材；曾是北京等许多省市成人自学考试计算机课程的必考内容；原国家劳动部将CCED作为全国计算机及信息高技术（DOS系列）考试的主要软件等等。在DOS时代，它为提高国内办公自动化水平、普及电脑知识作出了很大贡献。时隔多年，怀着对CCED的美好记忆，当我试用了新版的CCED2000之后，才发现它真可谓是——

高度兼容、文表皆能、简洁易用、小巧玲珑

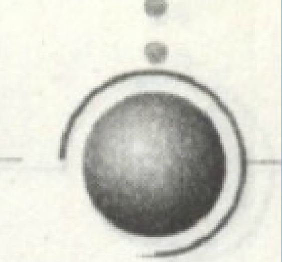
运行于Win95/98平台的CCED2000，最大的特点是双向兼容DOS版文件格式与操作方式，同时支持Windows特性，如所见即所得排版、剪贴板数据交换、OLE对象链接与嵌入等等，并能直接读入Word、Excel、RTF、HTML等格式的文件，支持BIG5内码转换。

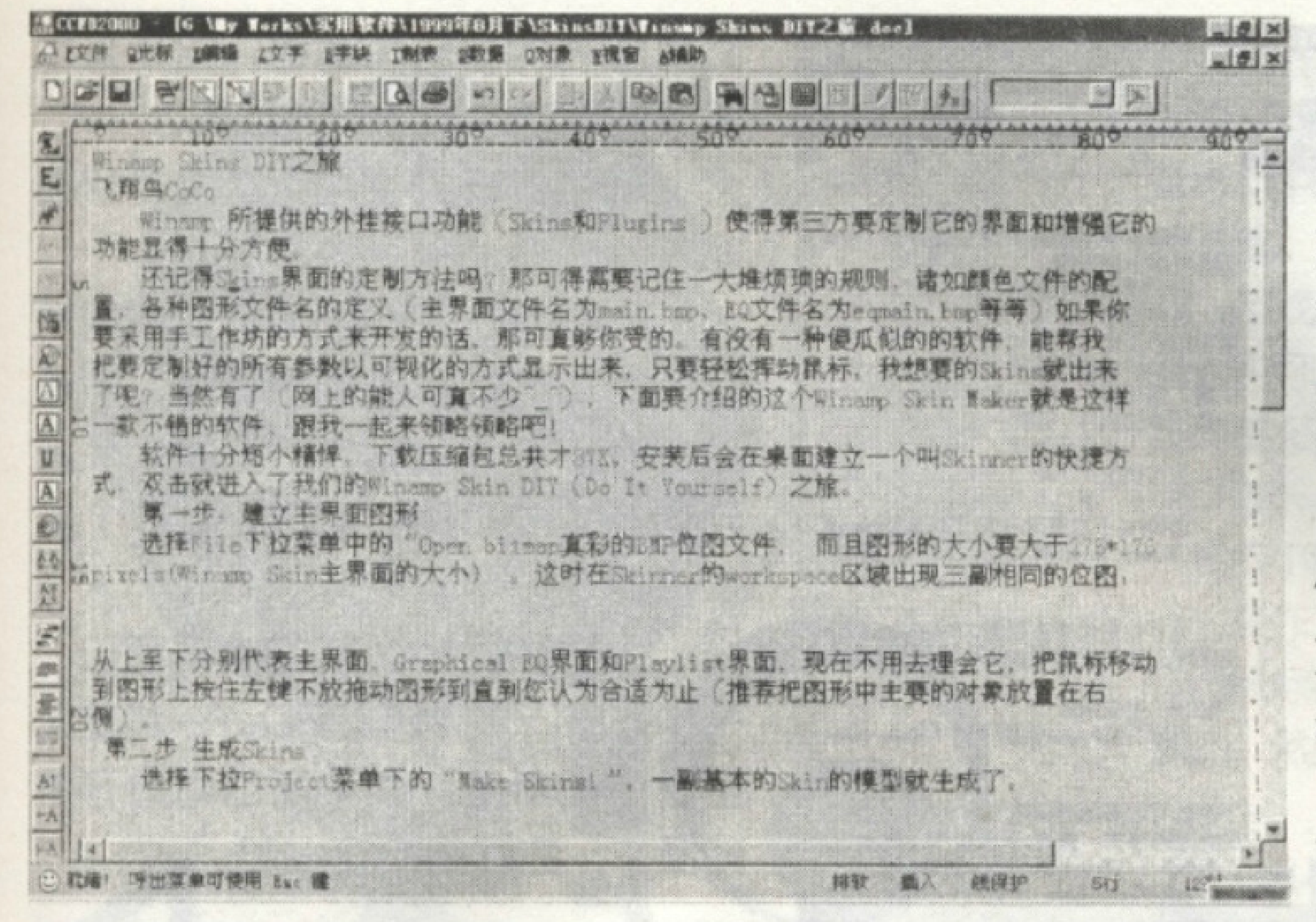
小巧玲珑、界面简洁、操作方便、处理快速是CCED的一贯特色。CCED2000可自动进行表格计算，尤其是可分类求和及自动小计与合计等，支持鼠标画线与制表，文件数目和大小不受限制，编辑中可无限次恢复操作。

除以上特点外，CCED2000还具有以下功能：

● 便捷的名片、海报及小册子打印，支持颜色渐变及图像填充等修饰；

● 提供多种图素，可绘制各种流程图和结构图，支持鼠标画线与制表；





● 为Windows环境提供了一款高性能的、面向中文的纯文本编辑器。

综上所述，CCED2000堪称是一款集文本编辑、表格制作、数据处理及数据库功能于一体的综合办公软件，下面我准备分五个方面来介绍CCED2000针对以前DOS版CCED6.0的重大改进。

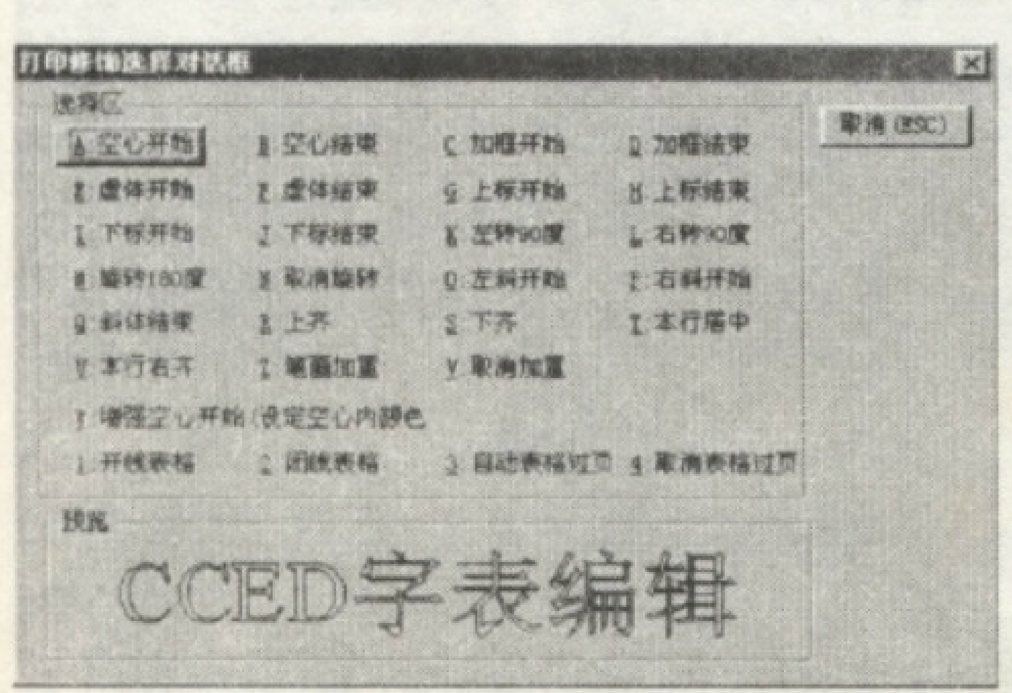
一、CCED2000在排版打印方面的突破

1.引入逻辑纸张（文档中所定义的纸张）与打印机纸张（文档实际打印时所用的纸张）两个概念。从而引出两大功能：

a.名片打印功能：当逻辑纸张小于打印机纸张时可以实现多个逻辑纸张的平铺打印，用户可用A4纸来打印名片；

b.直接的大字打印功能：当逻辑纸张大于打印机纸张时可以自动拼页打印，用户既可用A4纸拼页打印2.5×2.5米大字标语，亦可拼打超大表格。

2.提供文档的书本打印方式，使得制作小册、书本等出版物变得轻而易举。



3.提供更多的文本编辑修饰：增加了文本前背景图像和渐变修饰，表线颜色可单独控制，可自动处理表格过页及开闭线表格，增加了矩形、渐变、图像、渐变边框等多种填充命令等等。

二、CCED2000在对象方面的支持

1.支持文本框、图片框以及其它软件对象的嵌人，也允许将CCED2000的文档作为对象嵌入到其它应用程序中去。

2.提供了丰富的图形对象。图形对象可设置旋转、多种填充、阴影、内嵌文本等属性。支持图形对象的组合、分解、层次、反转、微调、多选等操作。

三.在表格制作方面的改进

1.在文本表格的基础上实现了全面的对象操作方式：可通过拖曳鼠标来生成规则表格、改变表格大小及位置、改变表格线的位置，并支持鼠标画线与抹线。

2.支持以块画线以及表格短横线、短竖线的添加、抹除、变换等操作，支持块范围内批量表格横线的插人与删除。

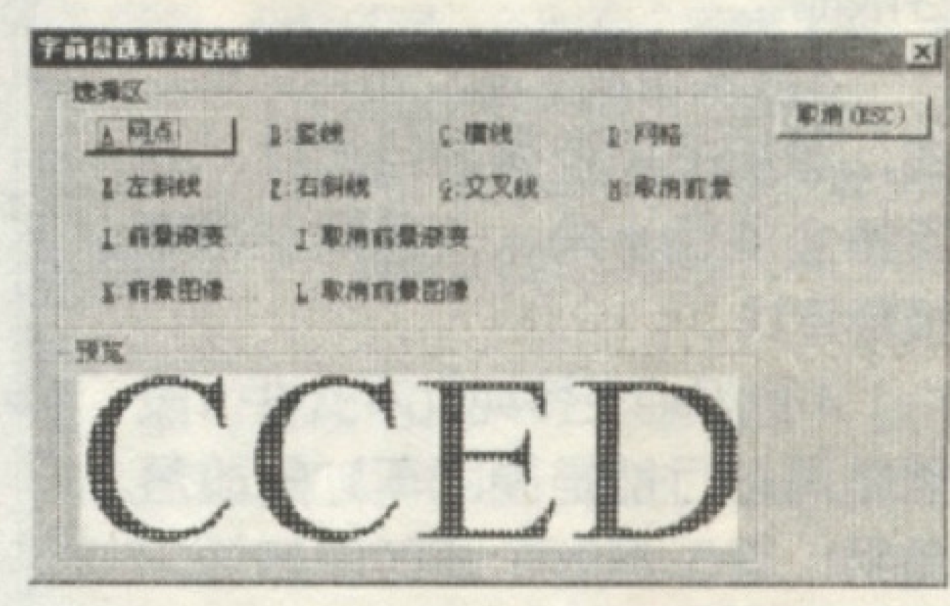
四.在表格数据处理方面的提高

1.计算公式可设定为自动运算，在自动运算公式所涉及到的数据被修改后，立即更新运算结果。

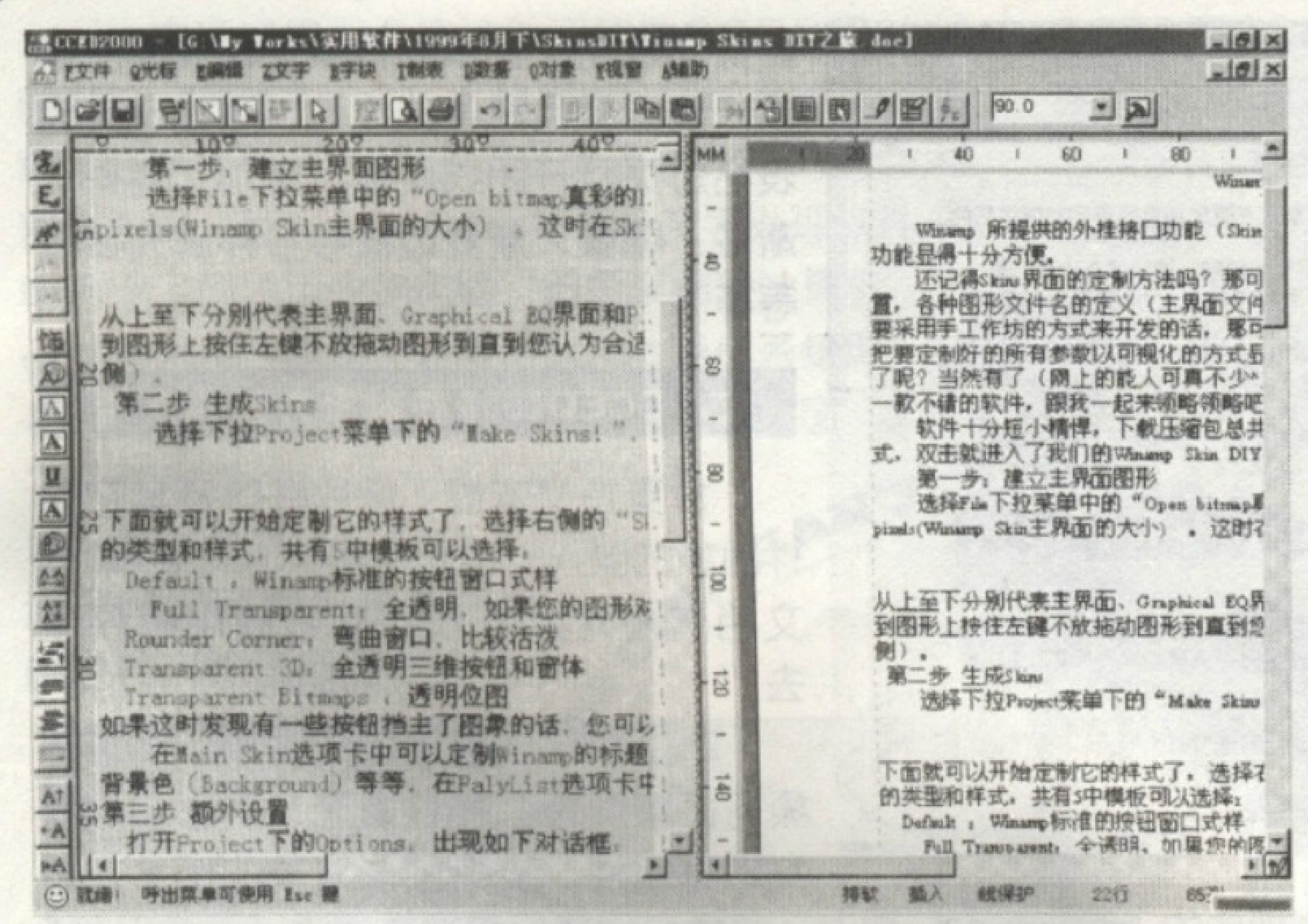
2.只需按一个键就可在表格中求出小计与合计。

3.可在表格中按某一列关键字自动分类统计求和。

4.表格计算公式中支持表格单元变量，并支持相对地址和绝对地址，使得象余额计算这样的操作易如反掌。



5.表



文范围内的自动段重组，这是其它字表处理软件所没有实现的。

5.提供各类常用中英文符号的插入。

6.每隔一定时间自动保护编辑现场，可选择多重备份功能，将断电等意外事故所造成的数据损失减到最小，并可保存文档的多个版本。

7.提供两种风格的编辑窗口：一种兼容DOS版CCED，一种是完全所见即所得。两种窗口可分开单独操作，亦可组合在一起。

格排序功能可自动处理表格横线，并支持按数值排序，克服了以前负数不能排序和排序前必须先对齐小数位的缺陷。

6.全自动格式录入功能：用户无须事先定义格式，便能以对话框方式集中浏览、修改、查询或录入超大表格或数据库。

7.通过剪贴板可将CCED文本表格的数据很方便地插入到Excel等电子表格中，也可以直接读取Excel、Word等文档表格。

8.直接的数据库报表输出功能：在原DOS版CCED的基础上，增加了工资条报表输出以及记忆型字段的报表输出。

关于CCED

中文字表编辑软件 CCED2000 注册版
朱崇君 吴涛 研制
北京乾为天电子技术研究 版权所有(C) 1998
地址：北京 石景山区 瑞特花园 邮编：100041
电话：(010)68870091，(010)68836843
传真：(010)68846777
EMail：cced@public.bta.net.cn
网址：http://www.cced.com.cn
确定

五、在文字编辑方面的升华

1.支持用户自定义文档模板。

2.撤消操作和恢复操作的功能：支持Undo操作的次数仅受内存限制。

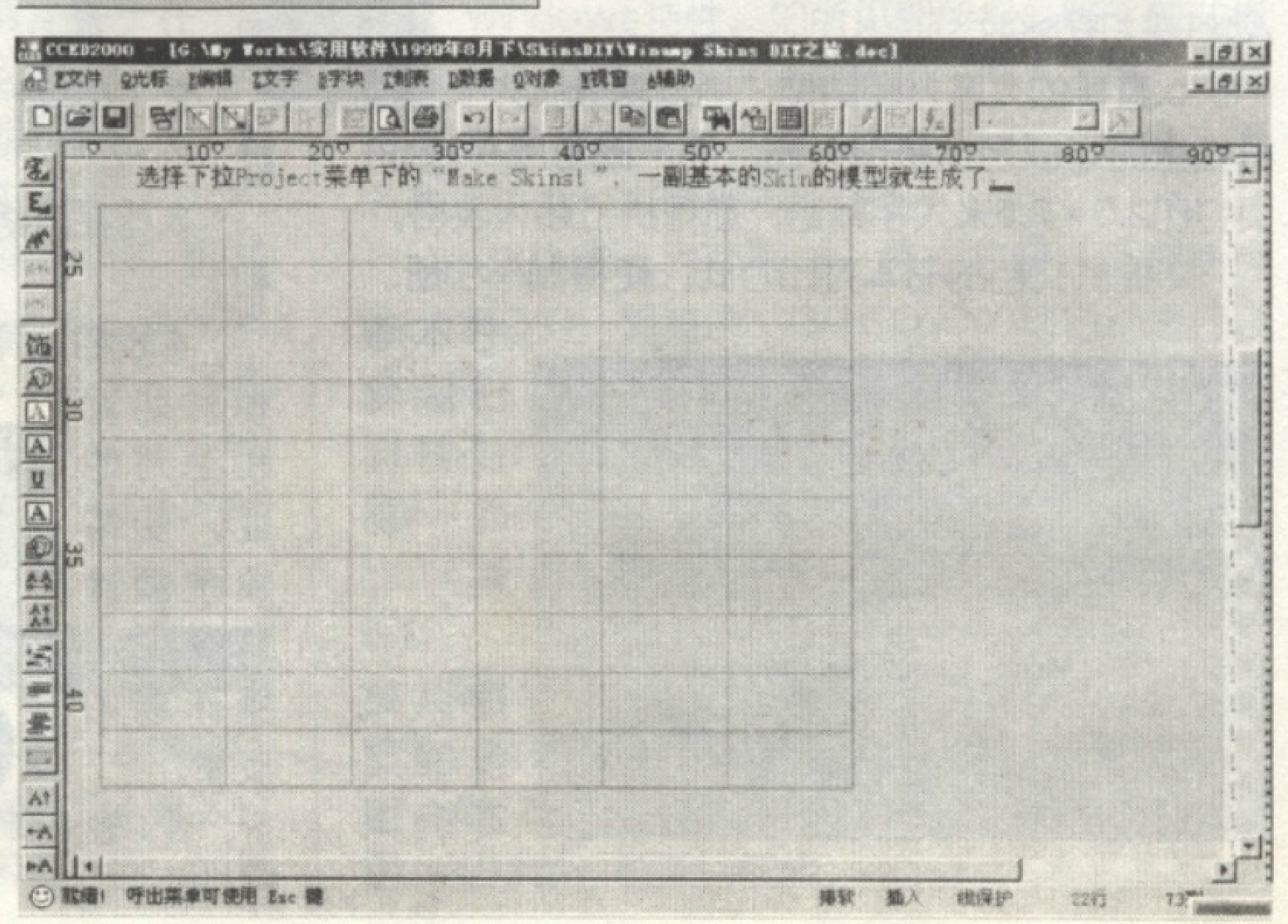
3.搜索替换全面支持对话框方式，增加多种特殊项目查找，并支持全角与半角、人名间空格等模糊查找。

4.更好地支持纯文本文件（段落中间每行都是硬回车）的段落重组：可以将一个临时块做为一个自然段进行段重组；还支持全

CCED2000仍在继续开发

到本文截稿时止，CCED2000推出了注册版④号，这一版本已经可供用户正式注册使用。据CCED2000的开发者——北京乾为天电子技术研究所称，CCED2000的开发工作还在继续进行，原计划的许多功能尚在开发之中，很快就会陆续推出CCED2000注册版⑤号、⑥号……大家不妨经常留意它的网站：http://www.cced.com.cn，以便及时得到CCED2000的最新版和技术支持。

编者：CCED2000注册版④号已收录于《大众软件CD》1999年第8期\BBX\下。



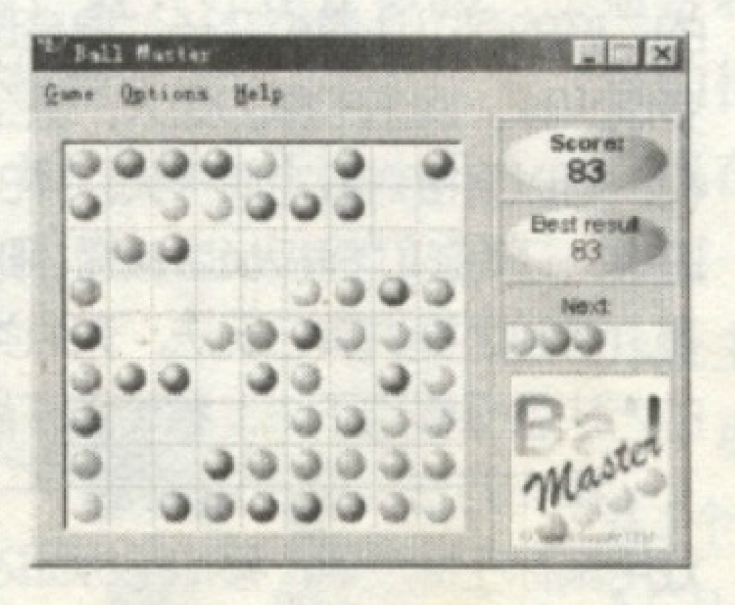


广东 蔡旋

暑假又来了，大家在玩些什么游戏呢？网上可是有很多不要钱的游戏哟，你可不要小看它们，不仅操作容易，而且经久耐玩。虽然这个栏目不是做游戏的，但游戏也是软件嘛，空闲时连我也会玩玩，别忘了到http://superr.yeah.net下载啊。

挑战你智力的另类五子棋

类型：免费
网址：http://gsa.hypermart.net/
大小：1.02MB



五子棋大家一定玩过，就是要把五个棋子连成一条直线，横、竖、斜皆可。通常你在与别人玩时，是你走一步，他下一个，但这次你要挑战的是电脑，它的速度很快，你动一下，它要下三个。在这里，你要移动电脑下过的棋子，把颜色相同的放在一块儿，让它们连成五个一线，这样它们就会消失。

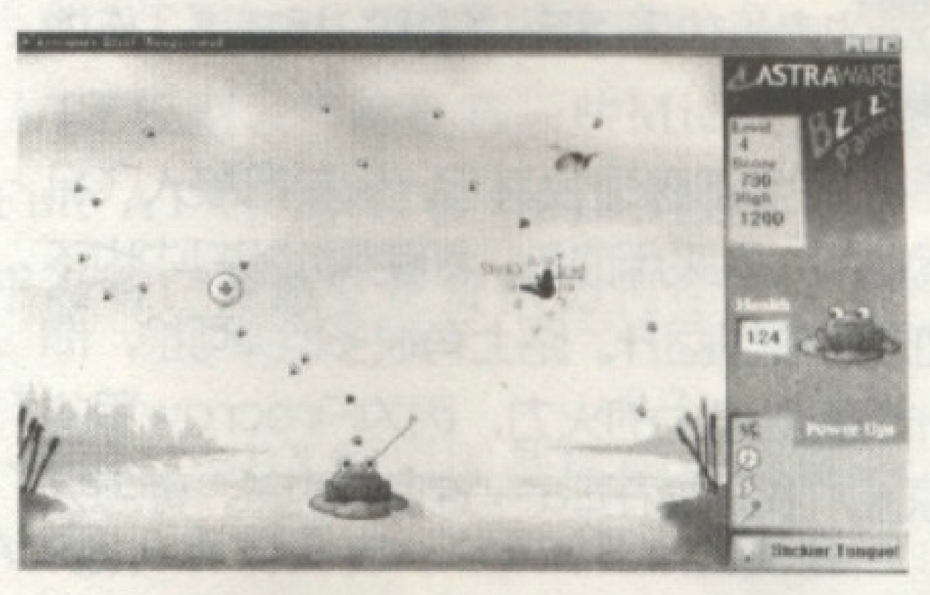
游戏没有时间上的限制，你只是要把相同颜色的棋子集中在一起消去，失败条件则是整个棋盘都铺满棋子。看起来容易，但还真伤脑筋。虽然电脑都是随机在棋盘上放棋子，但因为移动时中间不能有棋子挡住，所以你要尽量移动中间的棋子，角落上的可以不必管它，否则会输得很难看。

游戏虽小，但提供了应有的全部功能：中途可以存盘，也可以调整最多有多少种颜色的棋子和棋盘的大小，要连成多少个棋子才能消失，还可选择下棋时要播放的MIDI音乐。作为一个免费软件，Ball Master确实是值得一玩的小游戏。

操作方法：进入Ball Master后，游戏即自动开始，你用鼠标右键先点一下要移动的棋子，看到所选棋子开始跳动，然后再点要移动到的地方就行了。

伸长你的舌头吃苍蝇

类型：共享
网址：http://www.astraware.com/
大小：610KB

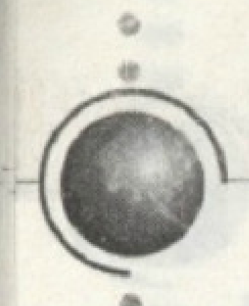


在这个游戏中，你是一只活生生的小青蛙，生长在一片美丽的池塘边。你的任务就是吃掉这里的苍蝇，而且得在规定的时间内吃到足够的苍蝇。池塘虽小，但也不平静哟。

你的小青蛙只能坐在荷叶上，而且舌头的长度也有限，要等苍蝇飞近后才能吃得到。吃得太急了，你的青蛙竟然还会打个饱嗝，苍蝇又从你的嘴里飞出来。除了要吃苍蝇外，池塘里还会冒出一些气泡，它们都是加分用的，有些气泡里面还有苍蝇，你只要打破了，就能在近处吃到它们。

很有趣的是，池塘里不时有条小鱼跳出来，甚至还有个潜望镜在偷看你。奇怪的是，不时有个蜜蜂飞来，真想把这个东西也吃掉。玩的时候你也不能拼命伸舌头，还得准才行。难度低时还无所谓，难度高时可是要计算命中率的哦。顺便提醒你一下，有些红色的苍蝇还会攻击你，可要小心了！

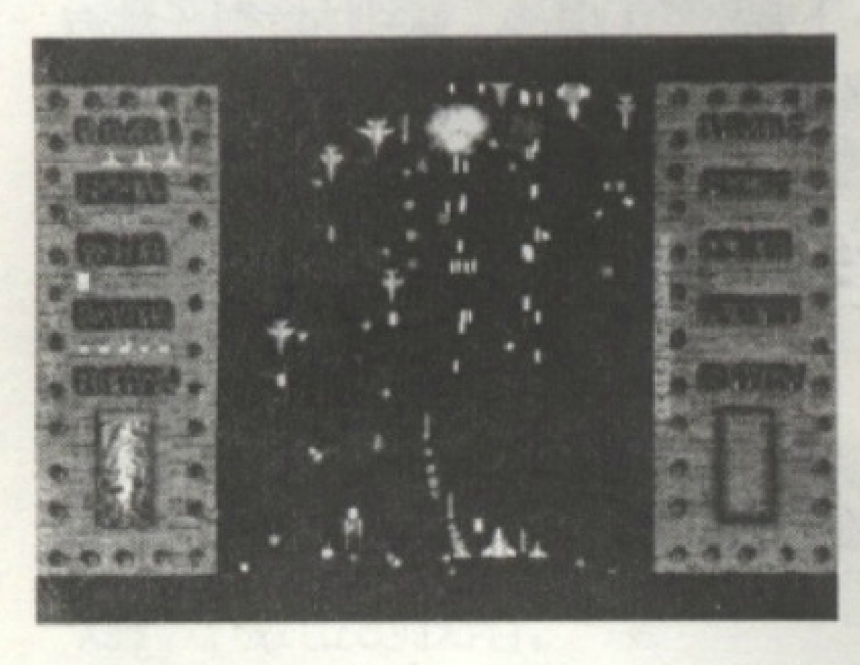
操作方法：运行程序出现一个注册画面，按下“OK”按钮进入游戏。如果你不按下鼠标，那些成群的苍蝇竟然在空中组成一个个字母，很嚣张的哦。单击鼠标，会有难度选择：蝌蚪、小青蛙、中青蛙、大青蛙。很



明显，蝌蚪是最简单的。进入游戏后，当鼠标变成十字准星时，即可让它去吃苍蝇了。

又是射击的Firecrow

类型：共享
网址：http://www.altern.org/firecrow/
大小：2.49MB



Firecrow是个直向卷轴的射击游戏，对于此类游戏相信大家一定非常熟悉，街机上有很多，以前的“雷电”就是此类游戏的经典之作。我觉得Firecrow的声光效果可与“雷电”相媲美，作为共享软件这实在难得。

玩这种游戏，完全不必理会其它，只要把敌人飞机打掉即可。你驾驶的飞机采用血制，即使偶尔被打中也不会死掉，而且血还会慢慢回升。路上有很多枪弹可捡，你要尽最大努力升级到最强大的火力，因为Firecrow里的飞机数量实在惊人，我只能在Easy难度中过关，你怎么样呢?

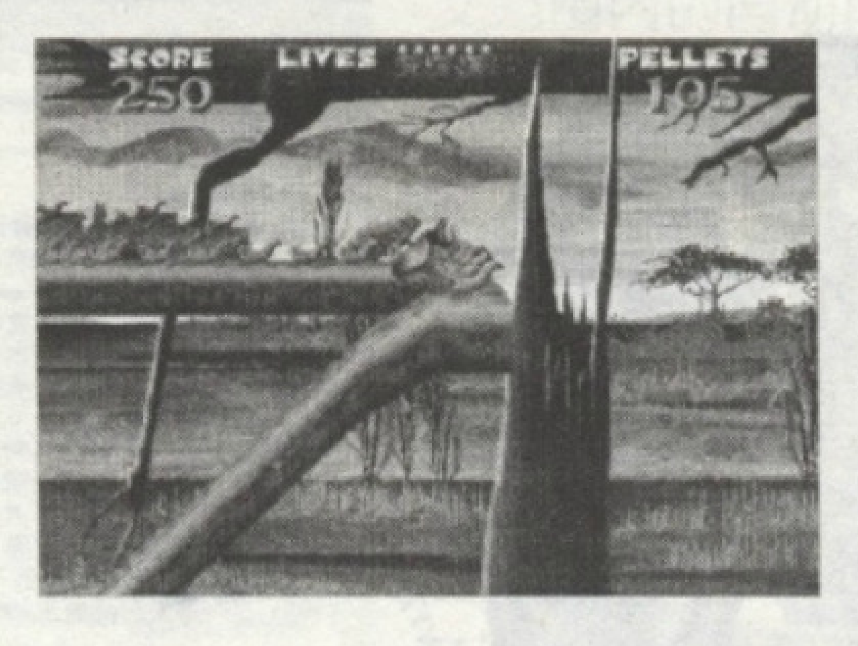
Firecrow分为DOS版与Windows版，因为是共享软件的关系，只有短短的两关，打起来实在不过瘾。操作方法：方向键为飞机的移动，Ctrl键射击，Alt为炸弹。

3D青蛙PC Man

类型：共享
网址：http://www.webfootgames.com/
大小：3.71MB

3D Frogman就是大家熟悉的PC Man的另类版本，不过主角改成了青蛙，而且你现在是在3D的场景上作战。

和传统的PC Man玩法一样，你得把路上的东西全部吃掉才能过关。中途尽量躲开幽灵，有些不一样的食物可能就是大力丸，吃了它你的青蛙就会暂时长大，可以反过来吃掉敌人，只是要注意维持的时间。

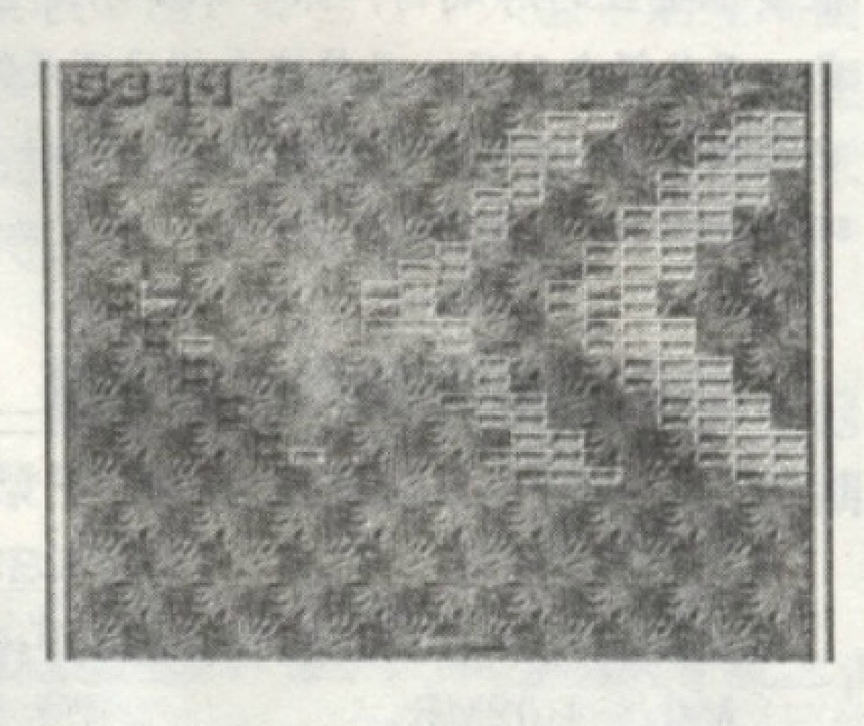


游戏还为青蛙加上了跳跃的动作，这下你可以轻易逃脱敌人的追杀。不妨看看游戏的Demo，就能知道如何较好地操纵你的小青蛙了。每关吃的东西都不一样，而且3D场景看上去非常华丽，只是视角不能更改，但因为是共享软件，也不能计较这么多。

操作方法：第一次执行游戏，可能会设置在低分辨率模式，你可到Options中调到640×480。方向键控制青蛙的移动，空格键为跳跃。

Dx-Ball 2 撞球方块

类型：共享
网址：http://www.LongbowDigitalArts.com/
大小：2.06MB



Dx-Ball是个撞球游戏，你得利用手中的球把屏幕上的所有方块都打掉。我没有想到这个游戏竟是如此出色，花样之多，令人玩过难以放手。

游戏中提供了很多宝物，这里头既有好的也有坏的。好的可以让撞板变长，提高球的击中率，有些会让球变成火球，撞击的威力更大，甚至还有些会让撞板长出机枪，可以直接对着方块开火；坏的嘛，竟然可以让你一命呜呼，还有的让撞板长度减短、球变成小球、速度加快等等。游戏还提供其它玩法，有点类似俄罗斯方块，屏幕上的方块会慢慢落下来，看你能不能来得及把它打掉。

操作方法：运行游戏后，一路按Enter键，进入游戏用鼠标左键发球，移动鼠标即为移动撞板，吃到机枪，可用空格键射击。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第9期\BBX\下。

1999年·Slot-1 BX主板大比武

ZHU BAN ZHU BAN

驱动之家 ion



目前，使用Intel 810芯片组的主板已经上市，并且受到广泛关注，但在年内BX主板似乎还将是主流产品，同时也将是广大消费者购买时的主要选择。在第四季度下一波主板风暴到来之前，主板市场相对还会比较平静，但众多的品牌，众多的型号，一时让人难以取舍。

谁是最好的主板？人们总喜欢这样问，其实这本身就是“仁者见仁，智者见智”的事。我们对市场上23个单CPU Slot-1 BX主板进行了比较。希望大家看到结果以后就可以一目了然了，在公布结果之前，我们先介绍一块好的主板应该具备的功能。

1.规格和大小

当前的BX主板有两种规格和三种大小，你可以根据需要，选择不同的规格和大小型号。

最流行的Slot-1 BX主板大都是ATX板型，如果你构建一个全新的系统，强烈推荐使用ATX，因为它是目前最流行的，支持当前的所有标准，不幸的是，ATX的电源价格略高一些。

对于那些仍使用AT板型的用户，你如果不想多花钱升级的话，就只好在众多的BX板中寻觅很少的AT板型。

所有的ATX和AT BX主板由于大小不同，也分为三种：小的称为Micro ATX或Baby AT。中等的称为Stand ATX或Stand AT。而大的称为full ATX或full AT板。

当今的ATX和AT型BX板大多数是Stand ATX板型，当然也有一些Micro ATX和Full ATX。而AT板型的BX板很少，几乎没有厂商愿意花费精力再生产AT板型。

唯一买AT型BX的原因是你确实需要一个大的AT板，否则投资AT型的BX主板极不明智。

2.扩展槽

一般来说：主板的扩展槽应该满足你来年的升级需要，因为主板使用周期比较长，通常和CPU一起升级，所以必须明确你的主板的扩展槽至少比你当前的设备要多。也许你现在只需要3个PCI槽，可两个月后你又想购买一个新的设备，如果你因扩展槽不够而升级主板，那就太荒唐可笑了。

现在流行的扩展槽为5/2/1和4/3/1。这里说的分别是5个PCI、2个ISA和1个AGP或4个PCI、3个ISA和1个AGP。ISA确实已经过时，但还有一些老的ISA设备如声卡等，因此ISA插槽仍然存在，而PCI槽则提供给老的显卡或3dfx的Voodoo 2卡。

1998年出现的AGP插槽，这将是以后的趋势，现在的主板没有AGP插槽是不太可能了吧！



3. 内存和缓存区

尽管BX芯片支持EDO DRAM，可当前的BX板已经没有SIMM插槽，基本都是DIMM，当然，Intel下一代芯片组i820（Camino）将支持Rambus新型内存，你会发现现在的主板都有3或4个DIMM插槽，4个和3个使用效果差不多，只是升级时4个可能更好一些。使用许多小容量的DIMM和一个同等容量的大DIMM效果一样（如2个32MB和1个64MB效果相同）。如果你希望以后升级还有插槽的话，最好还是买大容量的内存。与老的Socket 7主板不同，Slot-1主板没有缓存的限制，老的PⅡ只有512KB L2 Cache，只能为512 MB RAM做缓存，而新的PⅡ350或400可以为高达4GB的内存做缓存，只要你有钱，可以毫无顾虑地买最多的内存占满4个DIMM插槽。

最早的Celeron的缓存是0，就是因为没有L2 Cache，不能为一定范围的系统作缓存，以提高系统运行速度，因此早期的Celeron遭到人们的非议。新的Celeron，只有128KB L2 Cache，但和PⅡ一样，也可以缓存4GB的内存，因此，使用新的BX主板不会有任何内存缓冲的问题。

1999年主板新貌

由于时间的改变，技术的进步，BX和以前不再一样，购买一块新的主板需要考虑诸多因素，一些功能稍微改变了一点儿，而另一些则完全改变了，但BX主板的基本没变，和几年前相同，选择一块BX主板可以考虑从同样的逻辑角度出发。

1. 扩展槽

主板的插槽数目也没有改变，总数目仍是8个，只是配置不同了，以往是4/3/1，而现在是5/2/1，甚至是有6个PCI的6/1/1。Tyan在1998年底最先使用了这种配置，自那以后，几家有竞争力的厂商都已认可了这种配置，包括华硕和TMC，在今年晚些时候，你会看到有更多的主板厂商引入这种配置。

近来还出现了一个新的插槽，即Audio Modem Riser(AMR插槽)。即在主板集成音频/Modem数字信号编解码器。这就使主板厂商可以生产更低成本的主板。现在的主板少有支持AMR插槽的。但未来810、820和VIA 的Mvp4都将支持这一新的插槽。这里的6/1/1的最后一个就是指的AMR插槽而不是AGP插槽。

2. 集成音频／视频芯片

集成音频／视频芯片功能一度被奚落为低于$1000 PC的设计，如果你希望购买集成音频/视频芯片的主板一定要确认主板上集成的芯片与生产厂家哪种卡功能等效。例如，大多数主板装有Creative Labs ES1333 PCI音频芯片，那等效于Creative Labs Sound Blaster PCI 64声卡。另外还要考虑你是否真的要把集成音频/视频芯片作为实际的PCI或ISA周边设备来使用，尽管他们并没有占据主板插槽，但如果作为PCI或ISA周边设备的话，就可能会“占用”一个PCI或ISA插槽，你应该看到，一个主板如果集成了视频芯片如PCI或AGP，后者可能使主板不再有AGP插槽。一个例子就是Intel SR 440BX，由于集成了AGP NVIDIA RIVA TNT,因此主板上不再有AGP插槽。

3. 内存缓冲

升技今年的BX6，是在市场上引起轰动的主板之一。它具有一些竞争对手不具备的创新功能。其中有一项功能是板上有6片内部DRAM缓存。这项设计的用意是：当使用所有4个DIMM内存插槽时，提高稳定性。升技官方没有统计过缓存实际是否会增加稳定性，他们也没有确认DRAM缓存是必须的，但他们却使用了DRAM缓存，并认为是BX6的重要功能。

现在,BX6已经上市有一段时间了，事实是6片内部DRAM缓存并无益处。其实原理很简单，随着内存的增加，功率下降了，但电子信号必须和一个内存时一样清晰。电流要克服增加的负载到达环路的另一端（443BX北桥芯片到内存插槽之间），这必然要考虑内存容量问题。一些厂商认为缓存并不能维持电子信号强度和清晰度，但减少DRAM和443BX芯片之间的电路长度（主芯片和内存插槽之间）是必要的。而另一些厂家如升技则认为6片内部DRAM缓存可以有效地防止上述

问题，提高系统稳定性。

其实，作为一个主板制造商，内存插槽离内存控制芯片越近越好是一个基本常识，这样可以将两者之间的电路长度减至最小。而加入6片内部DRAM缓存与事无补。

在我们内部测试中，升技 BX6和较新的BX6 2.0 Revison插满了4个同一类型的128MB的内存条，可稳定性却比其他没有6片内部DRAM缓存的主板稳定性还差一些。尽管你可能需要很多的DRAM，但记住最好不占用所有的内存插槽，除非你有高性能的服务器主板或者你的主板已被证明足够稳定。

4.256MB DIMM 问题

由于对内存需求不断增加，许多内存厂商已开始转向256MB和更大的 DIMM的生产。问题是，标准64MB SDRAM DIMM总共有8片芯片(non-ECC)，8×8MB即为64MB，因为8片芯片只占用双边内存条的一边，在另一边再加8 片就是128MB(8×8×2)。可容量超过128MB如256MB时，哪还有第三边来容纳芯片呢?

聪明的设计师总能解决问题，内存厂商用16片16MB生产出了256MB内存，由于16MB和32MB的SDRAM芯片还不多而且也不便宜，256MB内存目前尚属于奢侈品。而且256MB内存给主板带来了麻烦。主板利润非常低，厂商在制造过程中，必须节省每一分钱。当你在主板上使用一个256MB SDRAM DIMM时，而这个主板并没有在那些特殊的内存上测试过，矛盾就凸现了：系统极不稳定经常重启，并发出可恶的内存错误报警声。

使用512MB DIMM问题更糟，解决方法呢？你又会这样问。很不幸，这回没有一个好的方案。你只能使用容量小的内存DIMM或使用支持特殊DIMM的主板，象Tyan，它针对高端用户发布了一个可以在他们的主板上正常工作的SDRAM清单。在购买大容量SDRAM之前，你最好询问一下你的主板厂商。否则价值$3000 512MB的SDRAM在服务器主板上不能工作，那可真令人沮丧。

5.BIOS 设置和系统监控

新主板的BIOS中基本上应有超频功能，这已经是一个非常重要的功能。BIOS主要有三大厂商：Award、AMI和Phoenix。三者都有一些关键设置，他们将决定你设置BIOS的经历是否愉快，特别是在添加外设时。

对，我说的就是这个，单独分配IRQ给PCI插槽是一个极其重要的功能，许多厂商都支持这个功能，那么这个功能到底有何用处呢？当安装众多的板卡和外设时，可能会出现IRQ冲突问题，号称即插即用的完美操作系统此时却束手无策，你必须手动分配IRQ才能解决问题，此时就可以在BIOS中设置。分配IRQ给PS/2鼠标，PCI VGA、USB和其他外设是任何BIOS中都应具备的功能。但一些廉价的主板并不提供这个功能，你还认为你的付出值得吗？

6.无跳线和电压调节

对于单处理器BX主板，主板厂商没有任何借口不使用无跳线CPU设置，无跳线主板近来大幅增长，但总数依然很少。在升技成功的鼓舞下，大多数主板厂商都开始追逐无跳线或伪跳线设

主板	扩展槽	内存槽	板型	无跳线	电压调节	音频	SCSI	视频
升技BH6	5/2/1	3	std.ATX	Y	Y	N	N	N
升技BX6	4/3/1	4	full ATX	Y	Y	N	N	N
升技BX6 Revison 2	5/2/1	4	full. ATX	Y	Y	N	N	N
建基AX6B	4/3/1	4	full ATX	Y	N	N	N	N
建基AX6BC	5/2/1	3	std.ATX	Y	N	N	N	N
华硕P2B	4/3/1	4	full ATX	N	N	N	N	N
承启6BTM	4/3/1	3	full ATX	Y	N	N	N	N
钻石P2XBL	5/2/1	3	std. ATX	N	N	N	N	N
帝盟C 400	4/3/1	4	std. ATX	Y	N	N	N	N
精英P6BXT-A+	4/2/1	3	std. ATX	Y	N	Y	N	N
大众VB-601	5/2/1	4	std. ATX	N	N	N	N	N
技嘉BX2000	5/2/1	4	std. ATX	N	N	N	N	N
Intel SE440BX	4/3/1	3	std. ATX	Y	N	N	N	N
Intel SR440BX	4/3/1	3	micro ATX	Y	N	Y	N	Y
浩鑫HOT-641P	5/2/1	4	full ATX	N	N	N	N	N
浩鑫HOT-661P	4/3/1	3	std. ATX	Y	N	N	N	N
浩鑫HOT-661P	3/1/0	3	micro ATX	Y	N	Y	N	Y
梅捷SY-6BA	5/2/1	4	std. ATX	Y	N	N	N	N
SuperMicro P6SBA	5/2/1	3	std. ATX	N	N	N	N	N
TMC TI6NB	5/2/1	3	std. ATX	Y	N	N	N	N
Tyan S1830S Tsunami AT	4/4/1	4	full ATX	N	N	N	N	N
Tyan S1846 Tsunami AT	5/2/1	3	std. ATX	N	N	N	N	N

计。这使得主板更易使用。

7. 其他功能

其他还有SB-Link功能，确保新的PCI声卡的DOS兼容性，不过这并不重要，目前几乎没有DOS游戏了，是否具有SB-Link功能不应影响你的购买决定。还有BIOS防病毒功能，一些厂商还捆绑了防病毒软件，以安全保护你的系统。

购买主板时还要考虑主板的技术支持，诸如驱动下载，BIOS支持等等。

与不同厂商的Intel LX主板性能差别很大不同，BX主板性能差距很小，在本次测试中，最慢的Tyan 和最快的升技 BX6在Winstone 98测试中仅仅相差1.3分。

可以说，性能不应是购买BX主板的决定因素，甚至在许多场合不应影响你的购买过程。

8. 测试主板功能简表：（见上表）

看过上表，哪款主板更适合你，各位该心中有数了吧!

微星重拳出击，MS-6182闪亮登场

北京 佚名

日前，微星科技倾力推出了其810系列主板的主打产品，型号为MS-6182。

810芯片组是Intel在低价电脑的狂潮下于芯片组上的第一款专门产品，其中融入了全新的整合概念，在芯片组内部内建了3D加速显示功能、软件MODEM功能、3D声效功能，可说是Intel的力作，也代表低价电脑市场将逐步走向整合型架构的开始。810芯片组最令人关注的可说是其内建的3D加速功能了，内建在810北桥芯片中的其实是Intel的i752芯片，当然其3D加速功能无法与RivaTNT2、Voodoo3这样的超级加速卡比美，但对于VCD播放、2D及要求不高的3D游戏等一般应用已是绰绰有余了。

微星的这款MS-6182主板是其810系列中功能最强的主板，它延续了微星以往的特色，在做工用料方面均是一流，而在主板功能性方面更是匠心别具。

MS-6182可支持slot1的PⅡ、PⅢ及赛扬系列处理器，采用ATX架构，并支持最新的DMA66的硬盘传输规范。在CPU参数设定方面，MS-6182采用自己研发的第三代超强免跳线微调技术CPU Plug & Play Ⅲ，所有设置均在BIOS中完成，外频提供了从66到155MHz的24档，力求体现微调概念，从3.0到8.0的11档倍频，使用户有更大的升级空间。另外，MS-6182能够自动侦测所用CPU的标准核心电压，并自动加上20%的调整空间，同时MS-6182首创了CPU外部电压可调，可将外部电压设定为3.3/3.4v，这就更好地解决了内存兼容性问题并且增强了可超频性。

为了避免通常情况下810主板因缺少ISA插槽所带来的不便，板上除预留6个PCI插槽外，还保留了一个ISA槽。在显示方面，板上除内建带4MB SDRAM显存的i752 3D加速显示芯片外，另外更独家加上了一个PTI插槽，再加一片PTI卡，便可支持Panel Link液晶显示器。

一般用户最头疼的就是在开机进入Windows前系统出现故障，面对这类故障往往束手无策，而有了MS-6182后就再也不用担心出现这种状况了，因为MS-6182的D-LED技术可让你通过板上的4个发光二极管清楚地知道在进入操作系统前你的电脑每时每刻都在做些什么，如果出了故障就可凭此很快地确定问题出在哪里，从而迅速有的放矢地解决问题。D-LED可向使用者提供16种不同的状态，每一种状态代表一种故障类型，看看发光二极管的状态，就大致知道故障出在哪！。

而对人人闻之色变的CIH，MS-6182提供了双保险。一方面，MS-6182附赠PC Cillin98防病毒软件，严防CIH入侵，同时板上的SafeBIOS技术可自动恢复受损的BIOS，这样即使您的电脑受到CIH的侵袭，也不会出现最要命的BIOS被损坏的情况。

另外，MS-6182还附赠微星PC AlertⅢ系统监控软件，其中新增了在windows中调整外频的BUS Racing功能和测试系统有无2000年问题的测试程序。

总之，这款MS-6182主板集微星科技的诸多先进技术于一身，可以说是目前市面上见到的810主板中功能较全的一款。如果你选择810的话，不妨试试它。

约翰.斯卡里，为数字世界的“留一手”而感染得兴奋不已。

斯卡里现任“苹果计算机协会”的会长。另一位28岁的电脑专家埃拉尔.凯布尔则是以色列一个网站http://www.zapa.com的创立者。他们都是计算机偏执狂，对计算机走火入魔。他俩珠联璧合，可谓是天生的一对好搭档。

每当画面映出的时候，凯布尔开发的所谓“秘密武器”便会堂而皇之地“免费”涌现在联机网络上，向广大网虫提供“无偿”服务。在因特网上，凯布尔将优美的音乐和精彩的动画融合在一张简单制作的贺卡上或一册影集中。然后，他再将一种“干扰”(即他所谓的“秘密武器”，也叫“留一手微病毒”)，巧妙地输进作品中，一起送给他的朋友们。当微病毒轻微地破坏了你的计算机功能时，他就会以“杀毒克星”的形象向你推销他的“新”软件。

此时此刻，在凯布尔公司拥有投资的斯卡里也忙得不亦乐乎。他忙着记笔记，根据凯布尔提供的地址向对方批发饮料或食品等物。有时他会忙里偷闲与来访的记者悄悄说上几句。“本公司已发展到拥有23家企业投资。大家对此项商务活动都乐此不疲！”——斯卡里得意洋洋地说。

斯卡里被凯布尔的“秘密武器”的感染力弄得神魂颠倒，甚至有点魂牵梦萦。所谓“秘密武器”，说白了就是将他人的数据进行人为的干扰破坏，但它又不属于那种网上杀手之类的计算机病毒，只不过是“留了一手”。用这种称为“留一手”的软件，替新产品开发商向用户宣传该企业的产品，这就是风靡全球的最新式商品推销、宣传手法。即正当买卖双方讨价还价欲罢不能的时刻，网络出现“干扰”，叫你不得不去购买新软件才能继续下去。网络公司从中渔利的就是这块薄利多销的“杀毒”软件购买费。

花销不大，“微病毒”软件就会很快使软件商“增值”，不仅会一举成为新兴企业而博得同行的刮目相看，而且还会使公司全球知名。现在，从软件开发公司到娱乐公司乃至网络运营公司，各类企业都在踊跃开发“留一手”软件。

“留一手软件”上网的广告费用微乎其微。提供免费电子邮购业务所形成的“热线购物”潮，自然又会使商品用户乘机编入自己的广告目录在网上免费传送。到头来，变成了用户也是开发商，人人都在利用免费网络自动宣传、推销各自的商品。据



统计，热线购物的网络客户不到一年就增达500万人。譬如，某大垄断性企业曾拥有680万人的网上购物客户，企业投资约1600万美元，广告费支付了50万美元。该企业虽然最终还是被大亨微软公司以4亿美元购并，但它却以一分钱都没亏的投入，通过热线购物业务白白赚了4亿美元。

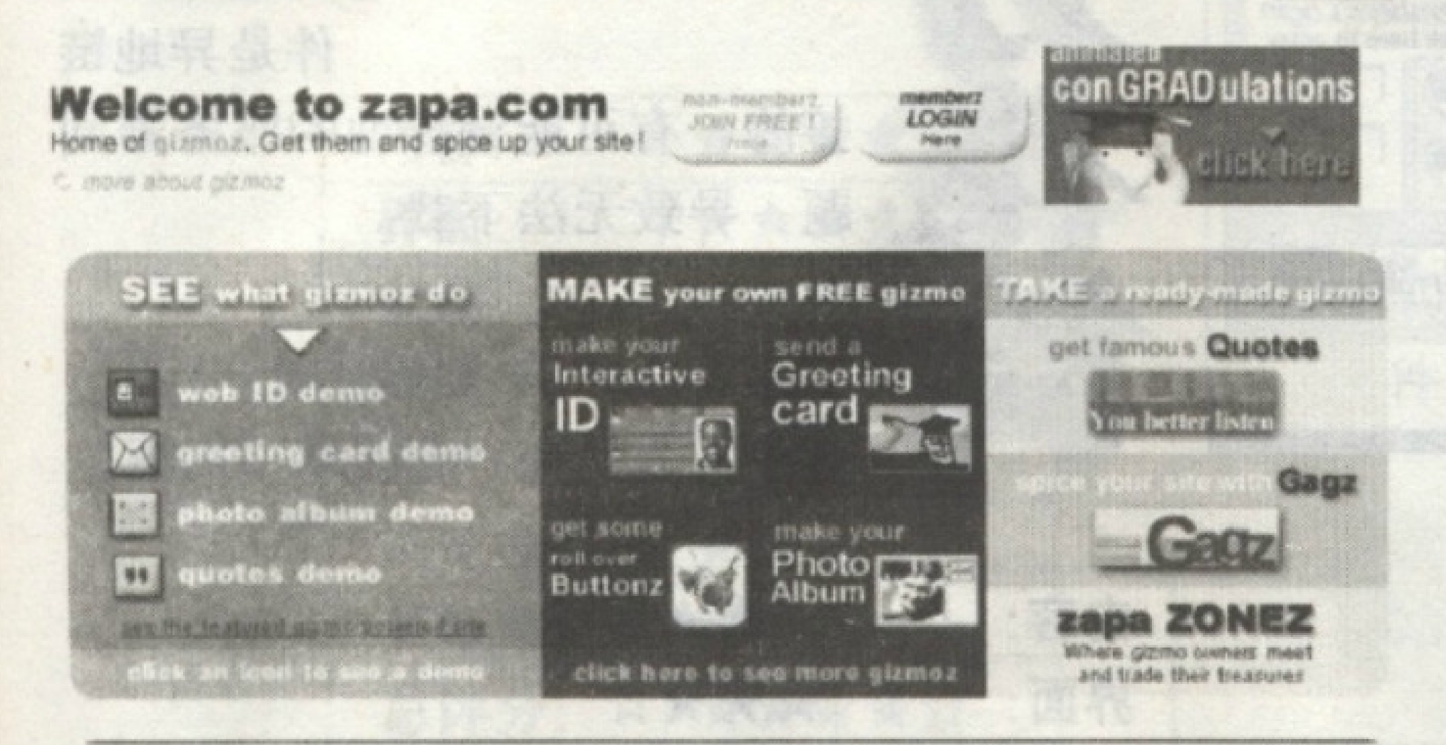
又如，玩具产业大亨巴斯布罗跨国公司，开始在网上销售娱乐用游戏产品。举例来说，该公司曾推出一种按字母序列排布的“单词”拼字游戏。它通过网络将自己的“字谜”传送给对方，进行智力型的游戏比赛。接受一方可以免费参与游戏。但一到开始评判比赛胜负结果即谁能最终获得大奖的关键时刻，“微病毒”就会发作，令你不得不掏腰包购买新的软件。这才是真正的“巧取豪夺”。

这类“留一手软件”在以色列的开发最为盛行。该国最令人看好的公司是米拉比里斯(mirabilis Ltd.)的“ICQ”软件。所谓ICQ，实际上是一种任何上网的人都能得以确认的大众软件。它能让你在因特网上与某位朋友直接聊天。而当你俩互侃到一定火候欲罢不能时，该软件会无情地出现“病毒”，你只好乖乖就范，去买新软件杀毒。目前在以色列自愿上钩者每天多达9万人，全球应用该软件的总人数已达3200万人。从发展状况来看，ICQ软件的

使用者仍有水涨船高之势。按照以往的做法，短时间内集中拥有这么多的客户，简直是异想天开。“宣传费用几乎等于零”，米拉比里斯公司的约西.巴尔迪说，“利润之大是你意想不到的”。对此，美国AOL网络公司慧眼相中该公司的庞大客户群，将其客户群以4亿美元的高价一举购入。时至今日，该公司的加盟客户仍在以令人瞩目的数量剧增。“公司由此而名声大振，其利润翻番增长”，AOL公司的戴特.里恩西斯说，“这种景象是前所未有的”。

这项网上购物、网上贸易及网上广告的业务之所以能开展得红红火火，其原动力在于上网免费，即便受到“干扰”时必须去购置杀“微病毒软件”也很划得来，这点小费比起真正的广告费用来，真可谓九牛一毛。精明的软件公司的“薄利多销”和“留一手”之经营之道，备受广大客户青睐。

ICQ软件，起先是由凯布尔公司原先的一位职员开发的。凯布尔后来将其发扬光大。他单枪匹马统率着成千上万的网员大军。他为这支“队伍”专门编译出一整套适合每个人网上“操练”的模拟软件。他教网员们怎样学会并掌握好网上广告业务所必须的三维动画制作技术，并为此专门设立了一个众所周知的www.zapa.com的网站，是年他仅23岁。



再如，家住美国华盛顿州的62岁的杰尼.罗斯特因就是热心上网的客户之一。该女士靠饲养一种名叫“约克西”的名犬为生。三年前，她在因特网上结识了一批同行业的大业主，并一直通过电子邮件相互交流饲养这种名犬的技术和经营之道，生意颇为兴隆。他们使用ICQ软件愈来愈感到轻车熟路，相互间建立了“网上沙龙”，“约克西名犬”网站也应运而生，各路犬主均网上有名。

又如，去年纽约一店主突发奇想，他利用ZAPA的服务，将一种能够变幻儿童从诞生到成长的系列生日照片的精美镶框产品通过网络广告传遍全球。他为每张儿童照片附上祝词，并加上人们乐于见到的生日贺卡等。一切都通过电子邮件实现一条龙联机服务。结果，该店主仅仅支付了微薄的“杀病毒软件”费，就赢得了孩子们的童心。不消说，他自己也由此发了横财。

类似的网上服务不胜枚举。zapa.com网站的“秘密武器”，不仅能使用户简单地学会编制多媒体音响和动画程序，而且寓教于乐的模拟软件也很有创意，令人爱不释手。

一句话，“留一手软件”就是靠免费网上服务来赚大钱的。这就像赌场上的“老虎机”一样，即最后孤注一掷之际机器却突然“猝死”，赌徒又欲罢不能不得不使其重新启动的那一刻一样，来赚愿打愿挨的“情愿钱”。

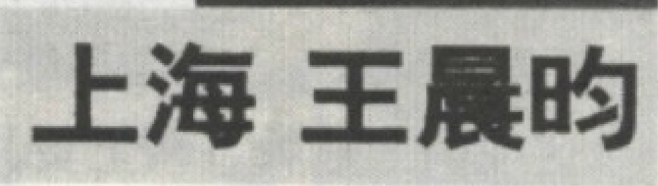
就拿凯布尔来说，他是发明并制作这种“秘密武器”的作者。他在输入软件时就在数据上做了“手脚”，让其关键时刻“无奈”出错，进而迫使用者“就范”。当他应客户的要求再补加修正数据时，他就会动员或说服用户花小钱办大事，即他将自己早已研制开发好的自动修正程序输入网中，同时将自己制作的音乐和动画在网上自由公开，既解决了网上“病毒”问题，又能勾起用户买他的多媒体软件的欲望，可谓一箭双雕。

免费提供这类愿者上钩的网上业务，不失为营销战略上的妙计良策。人人都可以利用zapa.com作为自己的广告媒体。网站只需设置好广告空间，就会有广告主自愿出来，替你精心设计、苦心创意包装一番，并不遗余力地向广大客户提供各种系列服务。若按经包装后的广告销售商品的话，根据合同，还要在成交后的商品交易额中，提出一定的比率返还给zapa.com网站公司雇佣的广告商。

暴发户凯布尔的网上业务如今正如日中天，他现在雇佣了许多能在各个领域打开网上业务局面的杰出人才。他的秘密武器即“留一手”软件正以燎原之势席卷全球，他的触角也伸展到各个领域，比如他现在正将其秘密武器渗透到网上的“聊天族”和“广告牌、显示屏族”等方方面面，受其“秘密武器”的感染者日渐增多。

（编者按：本文系作者编译自日本《新闻周刊》，文中提及ICQ留了一手，但ICQ乃小编常用工具，并无此异象，大家姑妄听之。）

个人站点之综合万花筒


上海 王晨昀

嗨，大家好，我是晨昀，上次推荐的几个站点大家看过了吗？感觉如何？我想你一定会有所收获吧！^_^ OK！这次再带大家去网上逛逛，一起来看看那些犹如万花筒般的综合网站……

综合站点以其内容丰富，栏目众多，大众化等特点，一直深受不同口味的网民的青睐，而真正能做到“优秀”两字的却并不多见。

一、能够全力降低你电话费的网站

追日系列站
http://zhuiri.126.com

一个值得吐血推荐的站点！内容丰富且各有特色：“软件速递”每日更新数次，搜集各大站点的当日软件以便网友集中下载（不用为一个软件到处跑了）；“最新免费资源”第一时间奉上网络最新资源；“明日之星”由站长推荐一些不太为人所知，但的确很有前途的站点；而此站的重头戏——“十万网址”中你几乎可以找到全部的中文网站，且在不断增加中（网址之全即使与商业站点相比也毫不逊色）；另外其“图片集”、“十万软件”等栏目也有相当的特色。站点的界面虽朴实无华，但正因如此，才能有更快速的浏览速度；因为此站的宗旨就是“全力节约你的电话费”！如此优秀的站点，你应该每日都去看看，难道不是吗？

观感：软件没有分类！个别栏目更新不及时！

站长自述：这是个能够全力降低你电话费的网站！

来访留言：此站无留言簿。

导览：在下载软件时，如果出现不能下载的情况，请稍后再试，因为此站的软件是异地链接的，有可能链接地的服务器问题，导致无法下载。

综合评价（每项满分5★，其中☆为半★，总评取平均值）



内容:	★★★★☆
界面:	★★★☆
创意:	★★★★☆
知名度:	★★★★★
人气值:	★★★★☆
浏览速度:	★★★★★
更新速度:	★★★★☆
总评分:	★★★★☆

二、令人惊异的强强联手

翘点男孩
http://www.boylink.net

一个刚成立不久的站点！然而当你看到此站的制作人员名单时一定会惊讶：天涯浪子、FRANK、赤雷等等均是当年名站的站长，拥有如此强大的实力，做出的站点不优秀才怪呢！事实也正是如此，此站是个庞大的综合类站点，到目前为止拥有文学、音乐、写真、软件等大众化的栏目，且每个栏目均由一个或多个（像文学版就有3人）擅长此项的人维护，（如：喜音乐的小风就制作维护音乐版），从目前情况来看，效果显著！每个栏目均可为同类站点中的佼佼者，当然其美工水平、技术支持自是不用担心，他们都是个中高手，做起来更是得心应手。总而言之，这是个值得加入书签的综合站点！

不足与建议：总让人感觉站点缺少统一的策划和明确的目标！

站长自述："不论男孩还是女孩都愿意来的站点！"

访客代表性留言："从你们的站点来看，你们无愧于网络时代的代言人，你们的站点无懈可击！"

导览：无

内容:	★★★★☆
界面:	★★★★☆
创意:	★★★★
知名度:	★★★★★
人气值:	★★★★☆
浏览速度:	★★★★☆
更新速度:	★★★★☆
总评分:	★★★★☆

三、能够引导当今中文网站潮流的站点

电脑家园
http://www.playpc.com

本人喷血（比吐血厉害）推荐的站点！不论排版还是美工，不论形式还是风格，都拥有无与伦比的创意，是一个能够引导潮流的网站！栏目众多（有音乐、游戏、新闻、软件、硬件等等适合各类型网友的子站）、内容丰富！（几乎所有栏目均可独立成站！）制作极其专业，更重要的是如此多的内容，竟然全是本地链接！而且每日更新！令人惊叹！相信你在看过了他们的站点后才真正明白什么叫做"强中更有强中手"，保证你心服口服！

不足与建议：由于此站由多人负责，因此风格不是十分统一，这也许是其不足之处，然而，这种多变的风格反倒使它深具吸引力！

站长自述："提供全面网络资讯的综合站点！"

访客代表性留言："这是我所见到过的，当今国内最好的个人站点！"

导览：在浏览此站时小心被齐全的信息、专业的美工所累而忘了时间，致使自己的网费大增！

内容:	★★★★★
界面:	★★★★★
创意:	★★★★☆
知名度:	★★★★★
人气值:	★★★★☆
浏览速度:	★★★★
更新速度:	★★★★☆
总评分:	★★★★★

其他值得推荐的站点（一句话点评）：

《PC电脑之家》--- 全国流量NO.1，以软件、游戏、硬件为主卖点的元老级站点！

http://www.pchome.net

《网络新时代》--- 以内容见长的综合类网站！

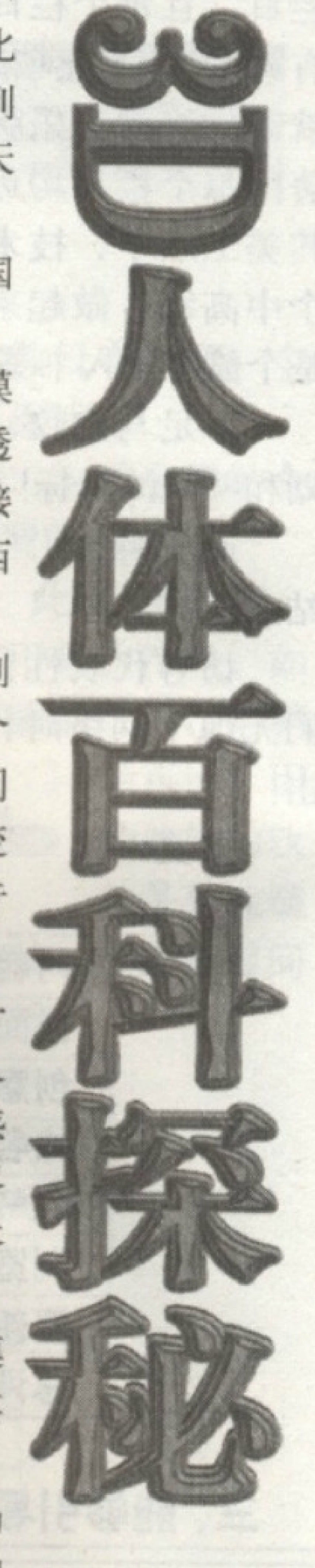
http://chen813.nethome.com.cn

《网虫百宝箱》--- 以搜集大量网络资源，极高的更新频率和简洁明了的界面著称的实用站点！

http://lanton.126.com

后记：国内的综合站点比比皆是，然而大都平庸之极、后劲不足！主要原因就是各站点间不论风格还是内容都太过相似，要想做好综合站点，需记住：信息新！内容全！更新快！有特色！

另外：优秀的综合站点，都是多人合作、开发、维护的，这也再次证明了集体的力量永远大于个人！

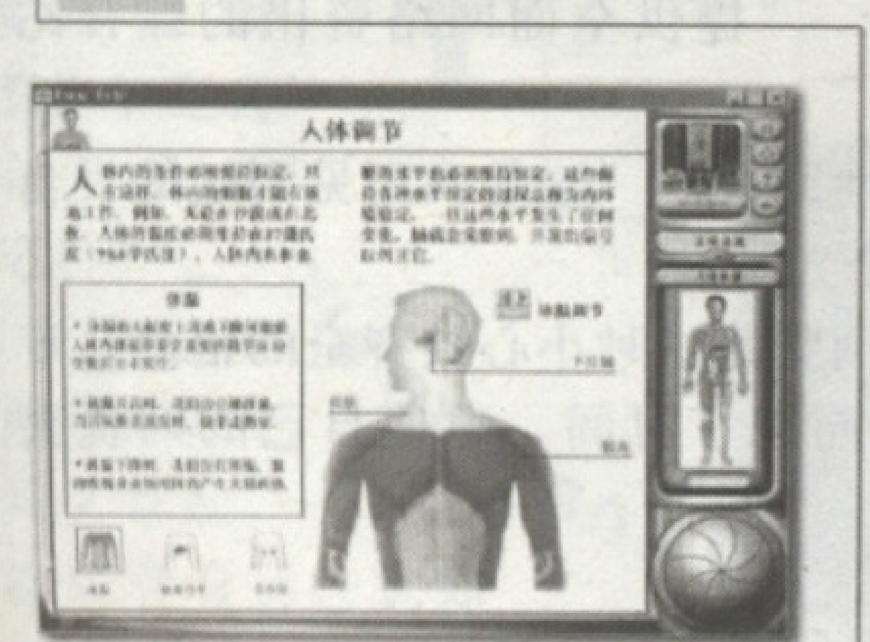


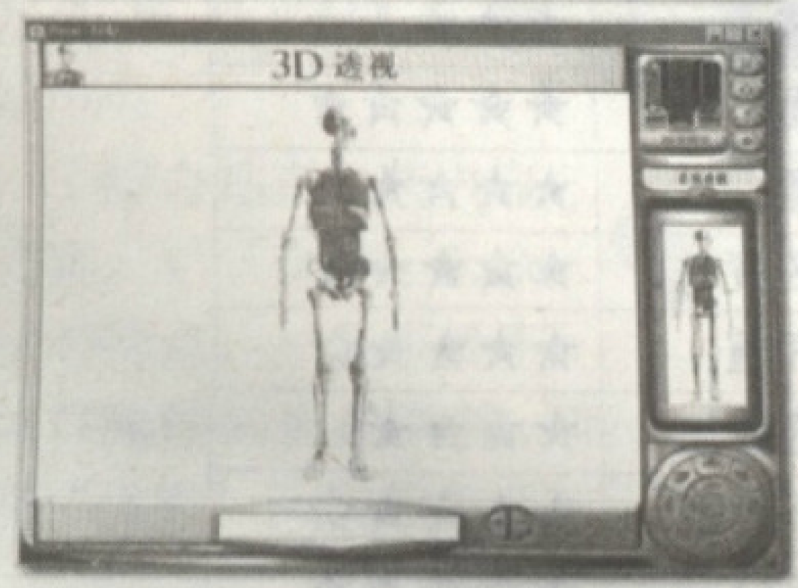
3D人体百科探秘

辽宁 老五

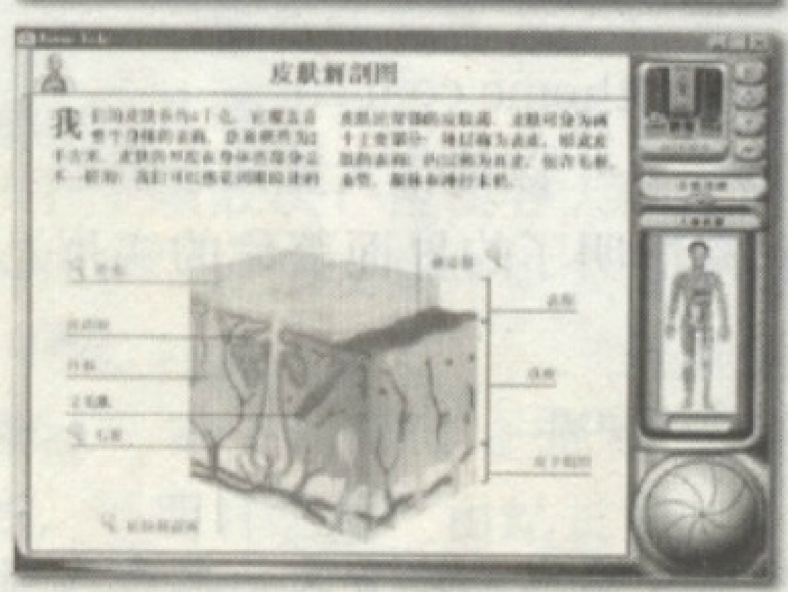
对人体科学的研究，是人类发展史上一个永恒的课题。经过无数前人对真理的苦苦追求后，我们才拥有了今天这样发达的医学技术，人体工程学更是成为一门跨世纪的独立学科。

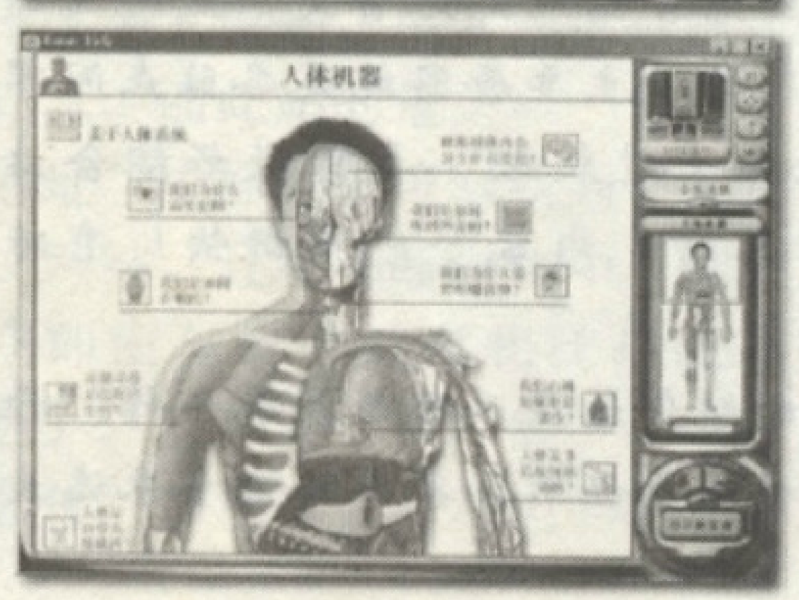
今天向大家介绍的由双语多媒体出品的《双语3D人体百科探秘》就是一部介绍人体科学知识的百科光盘。对于我们这些整日与荧屏、键盘打交道的“新人类”来说，可能对影视音乐游戏等内容更感兴趣，但我在看了此光盘后，还是忍不住想向大家推荐。此光盘是美国权威医学网站Dorling Kindersley Doctor的英文光盘《HUMAN BODY》的中文版本，由北京双语教育电子有限公司汉化和发行。原《HUMAN BODY》是与微软的HOME系列齐名的作品，97年在世界各地推出后倍受好评。今天《HUMAN BODY》以全中文界面和解说的面貌出现，使更多人得以欣赏世界一流的多媒体产品，也说明了中国的文化市场已越来越被世界所看重。











光盘的主界面是一间实验室，里面陈列着三种人体模型，点击它们即可进入人体的系统透视、3D透视和X光透视图。下面有人体网站和知识测验两部分，人体网站直接链接到著名的Dorling Kindersley Doctor网站，它是西方最具影响力的医学网站。

进入系统透视，展现在面前的是一张人体的正面解剖图，就如我们中学的生理书上的那种。从头至脚，在各个部位上并没有直接标注名称，而是提出一些吸引人的问题，例如头部的各器官，脑：睡眠时体内会发生什么变化？眼：我们为什么需要眨眼？耳：我们是如何听到声音的？牙齿：我们为什么需要咀嚼食物？只要你轻轻一点，就能看到答案了。如果你认为这只是介绍人体各部位的一张图就大错特错了，点击左上角的下拉式菜单看看吧，人体化学物质、运动与健身、食物和营养、生命历程、感觉、皮肤头发与指甲、睡眠与休息、组织与细胞等应有尽有。每一个题目又都是由面至点，细细道来，绝对是一本完整的人体生理教材。

3D透视的主界面是一副立体的人体骨骼和内脏模型，点击右下角的控制钮可以任意缩放、移动和旋转。其贴图之精细，制作之精良堪称超过了任何3D游戏的人物。下拉式菜单里有人体各器官、骨骼的详细说明和人体运动图解。需说明的是所有器官、骨骼的图片均是用电脑绘制的3D立体图，虽形象逼真，但绝无血腥之感。

X光透视图部分比较简单，就是我们在医院常见的那种全身骨骼透视图。只要你将鼠标移动到任何一块骨骼上，下面的空格里都会标出该骨骼的名称。

3种视图相辅相成，共同构成了人体科学的全部内容。在具体讲述中，《人体百科探秘》使用了较流行的超级链接技术，图解和文字说明相结合，并插入了10多段AVI动画。这些动画都是从显微的角度形象地再现了人体的一些生命过程，堪称点睛之笔。

《双语3D人体百科探秘》以其严谨生动的风格，一流的制作水平值得广大电脑爱好者和医学爱好者收藏。



北京 嘟嘟

第一次了解金洪恩源于一张《开天辟地》，又一次见识到金洪恩的风采是在英语教育软件阵营中，《随心所欲说英语》、《耳目一新读英语》、《听力超人》、《开天辟地背单词》等占据了英语教育软件的半壁江山。

应广大用户的要求，同时也为了给洪恩用户一个满意的英语解决方案，金洪恩公司准备近期全力推出洪恩中国人学英语的世纪解决方案《英语世纪行Ⅱ》。《英语世纪行Ⅱ》这套产品包括上面提到的《随心所欲说英语》、《耳目一新读英语》等产品，为学习英语的朋友提供一个最佳选择。

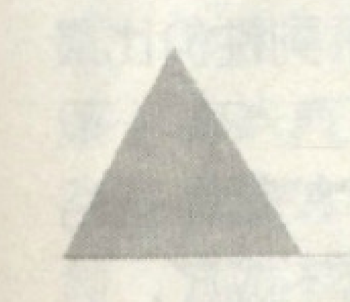
大凡有过英语学习经历的人都知道，口语对于想学好英语的我们一直是个难题，因为我们从小接受的是“南腔北调”的英语，读音语调都十分不标准，对后天的学习进步是个极大的阻力。《随心所欲说英语》，所有配音均由美籍专家完成，语音纯正，并以极大的实力牢牢地盘踞在英语类排行榜的前五名。开创上市三天8000余套的奇迹，是我国第一个应用先进的语音波形对比技术的英语软件。

《耳目一新读英语》就是这样一款以读为核心的英语学习软件。它以英文经典名著《简爱》、《茶花女》、《呼啸山庄》、《双城记》、《格列佛游记》等为基础，通过双语模式来锻炼你的阅读和理解能力。名著之所以广为流传，不仅仅是因为名著的故事感人，内容丰富，更在于其优美的语言，一种语言最优美的表现当在小说之中了。

听力一直是我们学英语的难点之一，毕竟我们没有一个母语一样的环境。怎样为学习者提供一个母语般的环境，是目前英语教育软件市场面临的一个问题。《听力超人》通过很多卓有成效的手段为你的听力练习创造了一个非常成功的多媒体视听美语世界，比如经典影片的选段，经典广告，时事新闻，动物世界，上千条的俚语俗语等共同为你的异国之旅增添美丽风景。运用先进的波形对比技术准确了解你的发音是这款软件的亮点。其中实战篇备有若干套托福标准化试题，并且电脑随机出题让你每天都有新的感觉。

说起来，学英语最简单的就数背单词了。但背的过程中的枯燥无趣一直让很多想掌握大量词汇的朋友“背而却步”，特别是对那些想考托福、GRE的出国族。不知你现在找到了一种背单词的捷径没有，如果没有，我告诉你一个“通幽的曲径”。《开天辟地背单词》根据德国实验心理学家艾宾浩斯总结出来的“遗忘曲线”，有效地利用人脑的兴奋点，科学地制定学习计划，省掉因为不科学的记忆方法造成的时间的浪费。

《英语世纪行Ⅱ》是金洪恩公司在新世纪到来之际为国人献上的一份厚礼，它的出现必将为中国的英语爱好者带来前所未有的体验，同时也是一次获取金洪恩全部英语软件的最佳机会。



英语世纪行Ⅱ





北京晓军问：

我在工作中经常用AUTOCAD，有时需要在不同目录下安装自己的一些文件（有时给同事电脑内装载），请问有没有这样的工具软件实现，而不再需要我手工一个个拷贝。

北京枫林答：

这种工具软件很多，如INF－TOOL V5.0d（软件安装程序制作工具，小巧简单但功能很强），Create Install V3.37(此软件还具有反安装的功能)和Install－us等。你可到金山卓越（www.joyo.com）或其它网站下载。其实最简单的是用Winzip的自解压功能就可满足要求，你可将文件（包含路径）压缩成自解压文件即可。

上海刘飞问：

我的电脑配置为赛扬300A、微星6119W、64MB内存（PC100）、i740显卡、SB16声卡，我想用100MHz外频来超450，可是根据主板说明书上说想用100MHz外频就要使SW2开关短路，我找到开关并拔下使它短路，但开机后，电脑屏幕却一片黑暗，我只得插回SW2开关使电脑正常，请问：我的方法对不对，该如何正确操作？

北京董超答：

几乎可以肯定地说是你的CPU上不了100外频（不是所有的300A都能够超到450），这不是方法的问题，如果主板上有75/83的外频，可以逐级试着超一下，看机器能够稳定运行在什么情况下。

石家庄李晨虎问：

我最近搞到了一个分插，打算接双手柄爽上一爽，可事与愿违，双手柄真是分插了，一手柄的A、B方向键可用，另一手柄只有C、D键可用，两只手柄一样，更换驱动程序后依然如故，吾已惘然，望不吝赐教。

北京枫林答：

本人前年曾经打算买一个分插连接两个手柄，但在问店老板时被告知并不是两只手柄上的按键都能使用，它只是将一个手柄的功能分到两只手柄上，故此我没有买。你的分插就属于这种情况。不过现在创通有一款游戏手柄，手柄上有一个接口可连接另一手柄，使用起来没有问题。

上海SUN问：

我的电脑无法玩DOS版的游戏不知为何，是否是配置问题？我的电脑配置为：CPU：PII350、主板：P6I440BX、内存：128MB、硬盘：6.4G、显卡：创新RIVA TNT 16M……（经KV300+检测无毒）。

北京读者答：

无法玩DOS版的游戏与你的机器配置无关，主要是操作系统的问题，明确地说就是有些DOS版的游戏必须在纯DOS下进行，而此时光驱、声卡等驱动程序都应正常才行。Win9X对DOS的兼容性很好，如果你的机器对DOS版的游戏全都不能玩，则是你的操作系统有问题，如未装DOS下的声卡驱动程序等。

北京Monkey问：

最近由于我那台MMX233玩游戏越来越吃力，所以想升级，又无奈口袋中银两不足，特提出以下问题：1、MII是否支持66、75、83等外频，它的超频性能如何？它与VOODOO2搭配合理吗？2、有TVout功能的显卡可以把它接到电视机上完全代替显示器吗？

北京读者答：

1、MII与AMD和Intel的CPU相比性能较差，与VOODOO2搭配肯定不如AMD与Intel的CPU，现在AMD的K6-2系列与Intel的赛扬系列性价比最好，我个人认为暂时不要再考虑MII了。2、一般不能代替显示器，因为电视的分辨率较低，玩格斗射击等游戏不成问题，其它的怕就不成了，除非你眼睛不打算要了。

读者郑翔问：

大众软件的各位编辑：由杂志社发行的配套光盘中都包含有杂志的内容，运行光盘后可以阅读。可我希望将部分文件打印出来便于查阅，但在光盘中无论如何也找不到相应的文件在什么地方。请问在这几期配套光盘中(总第2期——总第6期)与文章相应的文件在光盘的什么地方？文件格式是什么？用什么软件可以阅读及打印出来？

小编答：

现在的大众文存即杂志中的文章是以碟中网的形式用浏览器观看，你可在浏览器中选文件直接打印，或者用复制粘贴的方法重新整理，最后再打印出来。当然也有一些工具，可以将Html文件全部转成纯文本文件。

读者何钦辉问：

我在上网过程中有一问题想请教：平时上网均正常，但用ISP给我的电子邮件地址发E-mail却失败，我用的发送软件是Outlook Express，进行相关的设置并发送后，信息提示：无法连接服务器，套接字错误10061，错误号0x800cccoe。经反复检查设置均没有问题，起先认为是Outlook有问题，又用FoxMail发送还是不行。状态显示所有的通讯设备都连接成功已进入连接服务器阶段，但就是无法接通服务器，信息提示：无法连接服务器，服务器可能已关机，winsock错误（10061）连接拒绝。请问这是怎么回事？

北京读者答：

这表明你未连接上你所设置的邮件服务器，可能还是POP3和SMTP服务器设置有误，如果你的设置全部正确并且网络使用正常，则可能是ISP的邮件服务器出了问题，你应咨询你的ISP寻求解决方法。还有一个方法可以确认你的设置是否正常，即任意申请一个提供收发信服务的免费E-mail信箱，能正常工作自然就是没有问题。



山西李丽问：

为什么《恋爱物语》和《恋爱物语——魔法学园》在我的简体中文Windows中显示乱码或日文？

北京大米答：

本游戏可能与IE的扩展字体文件有冲突，在游戏使用手册第5页已有说明。如果您启动游戏后显示的全是乱码，请将WINDOWS\FONT\子目录下后添加的MINGLIU.TTF（繁体中文字体）、MSGOTHIC.TTF（日文字体）或GULIM.TTF（韩文字体）改名或移动到别的位置，即可解决问题。如果您不想这样做，也可以使用南极星2.0等多内码工具，启动后选择“简体中文”方式即可。

北京小童问：

为什么我安装完《恋爱物语》，要开始游戏时，游戏提示插入光盘？我的光盘已经在光驱内。

北京大米答：

您可能使用了两个光驱或虚拟光驱程序，请屏蔽掉其中一个光驱再试一下。

北京罗军答7月下“疑难求解”栏目中青海李侃的问题：

问：我在玩《ARMY MEN II》第二个任务时，将战场上的敌人收拾得一干二净，来到战场右上角的车站，却不见火车前来，烦请高手指点迷津。

答：歼灭电台（千万不要炸毁它）附近的敌人后，发现电台有故障无法使用需要修理。这时，经过电台后山坡向左上方山岗的房屋前进，摧毁房子后会出现一个扳手，让Sarge拿到它原路返回电台，使用扳手在左边的配电室中修好它，这时就可以通过电台向HQ发报（自动完成）取得联系。紧接着Sarge率领士兵们冲向火车站，从车站右侧经上方到达站台，随后就可登上火车去完成下一个任务。

疑难求解

读者Fzcx问：

我是大众软件的忠实读者，现有几个问题请教。1：《雍正王朝》开始时救了童大侠后回府找解药。不知解药何在？2：《灵剑传奇》，在仙宫门口被天将点倒，关进地牢，不知怎么出去？曾获一木棍，不知何用？

读者克宇问：

我在玩《盟军敢死队-使命召唤》到第8关时，也就是刚出现那名WOMAN敢死队员的那一关。我已将屏幕上所有敌人无论是暗杀、诱杀或齐射至死，而且也将那个将军控制住了，但是不知如何过关，特此请教高手。

98—99年度最佳文章和最佳栏目评选揭晓

“年年岁岁花相似，岁岁年年人不同”，虽然每年都进行年度最佳文章和最佳栏目的评选，却总会给我们带来不同的惊喜与思考，促进着《大众软件》一步步地向前发展。98—99年度最佳文章和最佳栏目评选已经揭晓，编辑部就此进行了专门的研究，并将根据读者们的反映，对栏目做出相应的调整。下面是此次评选结果的报告。

选项		文章名	作者	刊登期数	占总票数
应用篇	年度最喜欢的文章	本季度装机指南	Cloude	99年第11期	5%
	年度最不喜欢的文章	本季度装机指南	Cloude	99年第11期	0.8%
	年度最喜欢的栏目	实用软件			32%
		硬件评析			25%
		应用心得			12.7%
	年度最不喜欢的栏目	网络时代			7.8%
		缤纷长廊			6%
		专题综述			6%
娱乐篇	年度最喜欢的文章	心跳回忆—永远属于你	无名树熊	99年第7期	6%
	年度最不喜欢的文章	古墓丽影Ⅲ	吴迪、冬冬	99年第2期	2%
	年度最喜欢的栏目	攻略指引			37%
		游戏赏析			12.8%
		游戏畅谈			10%
	年度最不喜欢的栏目	游戏剧场			5%
		前线地带			4%
		游戏畅谈			3%

总投票数：815票

在应用部分，《本季度装机指南》能成为98—99年度最受读者欢迎的文章，多少有些出乎我们的意料；而此文同时又成为年度最不受喜欢的文章就实在是没有想到的了。看来“众口难调”决非虚言。“网络时代”被大家列为了年度最不喜欢的栏目，让我们有些疑惑。应该说本栏目的水平还是比较高的，可能是本刊读者中上网人数较少的缘故，使其受到了牵连。细心的你是否发现，为了兼顾各方面读者，“网络时代”栏目已经将有关介绍网络软件、使用技巧方面的文章移入其它栏目，而重点向网络文化方面发展，不知这种变化您是否满意，希望它能逐渐获得大家的认可。“实用软件”作为本刊的主打栏目之一，获得此项殊荣可谓名至实归；但“应用心得”作为一个小栏目而挤身三甲，则对我们的触动很大，由此看来我们与读者的了解和沟通确实还存在着问题。既然大家如此欢迎这个栏目，编辑部决定顺应广大读者的要求，将“应用心得”扩版！

在娱乐部分，《心跳回忆—永远属于你》（攻略）凭借着游戏的热浪，被推上了最受欢迎文章的宝座，可谓“时世造英雄”！今年年初编辑部就杂志栏目进行研究讨论时，就提出了在对攻略文章的选材上，改变过去大而全的样式，向言简意赅、声情并茂的方向发展；这次大家把《古墓丽影III》（攻略）评为最不喜欢的文章，更使我们坚定了这个方向。“攻略指引”作为招牌栏目，深受读者的喜爱，应该说是意料之中的；但半年来一直在连载《仙剑奇侠传》小说的“游戏剧场”栏目，成为最不受欢迎的栏目，倒深深地引起了我们的思考。究竟是“仙剑”小说不受欢迎，还是因为隔期刊载，数量太少引起了不满？希望大家来信和我们进行交流，共同找到答案，更好地改进栏目。

总体上看，大家给予了本刊很大的肯定和赞扬，这使我们深受鼓舞的同时也感到有些惭愧；我们将会根据大家的意见对杂志的栏目和文章的选择标准进行适当的调整，在继续保持我们已有传统的同时，力求更加贴近读者。从近期开始我们每期都将刊登《读者评刊表》（见中间插页），及时了解读者反映，所以请大家积极参与，还是那句老话，《大众软件》是我们共同的刊物，办好她是我们共同的心愿。

最后让我们祝贺Cloude和无名树熊同志，他们按惯例将被聘为本刊特约作者，更有奖金1000元，同时将被邀请到北京参加第四届大众软件奖颁奖大会。

同时还应该祝贺的是参与本次评选的2名特别幸运读者，他们是：

天津　周翔　　洛阳　石磊

他们也将**被邀请到北京参加第四届大众软件奖颁奖大会（差旅费由大众软件提供），并与自己评出的年度最佳文章的作者以及众位《大众软件》编辑共同探讨电脑应用心得。**其他人可不要眼红，“希望下次中奖者就是您”。

另外，还有幸运读者100名，奖品为**新月计算机技术开发有限公司**提供的《千典游戏龙》光盘一张，第四届大众软件奖奖券一张。

上海　读者：自从六月下旬起，我就没有收到过贵刊的《大众软件》杂志。当我在忍无可忍的情况下去邮局反映时，被告知邮局也未收到北京方面的物品，而且有好多读者也反映过此问题了。我不明了这是怎么一回事。到底是贵刊发行方面的问题还是“它”在旅途中出了意外。嗨……

福建　尤祖荣：我是贵刊的忠实拥趸，今年订阅了全年的贵刊。但是自6月份下半月以来一直未收到刊物，不知道什么原因。

杭州　胡志刚：您好！不知为什么，从6月下旬起没有收到过贵刊，是否能给我查一下。

……

答：近一个月来，杂志社每天都收到大批类似的信件。这里面确实出了一些问题，有关原因在大众软件网站和杂志上刊登了紧急通告及几点补充，为便于大家了解事件原委，现再次将原文收录如下：

紧急通告

因邮政局长期拖欠本刊发行费，致使本刊运作困难，已无力再向邮政系统供刊。本社研究决定，自6月下起停止向邮政局发刊。原在邮局订阅读者请转至书摊报亭零购或在本刊读者服务部邮购，由此带来的不便，本刊深表歉意。此举纯属被逼无奈，望广大读者奔走相告。

关于本社紧急通告的几点补充

鉴于目前有大量订阅读者来信询问有关事宜，特补充说明如下：

1.因为邮局拖欠款项涉及到杂志社本身生存问题，所以在邮局不支付相应款项的前提下，不再向邮局供刊已成定局。

2.即便如此，杂志社仍承诺把读者利益放在第一位，敦促邮局返还读者的预交款，或者通过其他方式让读者拿到已订阅的刊物。

3.若无回转余地，杂志社将通过法律手段来维护自身利益，并同时维护本刊读者的利益，保证订阅读者的利益不受损害。

我们相信邮政部门会拿出妥善的处理方案，毕竟本刊的订阅读者也是邮局的用户，享有消费者应有的权益。



此事件发生后影响甚大，《北京晚报》、北京电视台分别进行了采访和报道。虽然至今邮局仍未能全部返还欠款，但出于对读者负责的考虑，杂志社已经在7月上旬将停发的刊物交给邮局。如果您仍未接到，请到当地邮局查询。

读者　liulijun：我现在正学用PHOTOSHOP，最近作了一幅自认为还不错的画想向CG画册栏目投稿，可我不知道贵刊对投稿有什么要求，请您回信说明一下可以吗？比如投稿的图像格式、大小、方式，可否用E-mail等。等待您的答复，谢谢！

答：CG画册栏目是《大众软件CD》的一个颇受美术爱好者欢迎的栏目。现将作品要求公布如下：

内容：来稿主题不限，要求内容积极向上，符合国家有关法令法规，必须是电脑美术作品，不得抄袭、剽窃他人作品。

格式：来稿请以JPG、BMP、TIF、PCX等通用图形格式存储，亦可用ZIP、ARJ压缩。不要存成自解压文件和EXE自动观看文件。随盘须附带一文本文件，文件内注明作者详细地址、邮编、真实姓名、发表时的署名及美术作品名称。

载体：1.44M PC或MAC格式软盘，230M、640M PC或MAC格式MO盘，PC格式CDR。来稿请寄：北京市和平门邮局3056信箱，并在信封正面注明“CG画册投稿”；通过Email投稿的朋友请寄至tools@popsoft.com.cn邮箱。所有来稿一概不予退还，MO、CDR投稿如须退还，请特别注明。投稿者三个月内未见稿件被刊登或未接到录用通知，可自行处理。

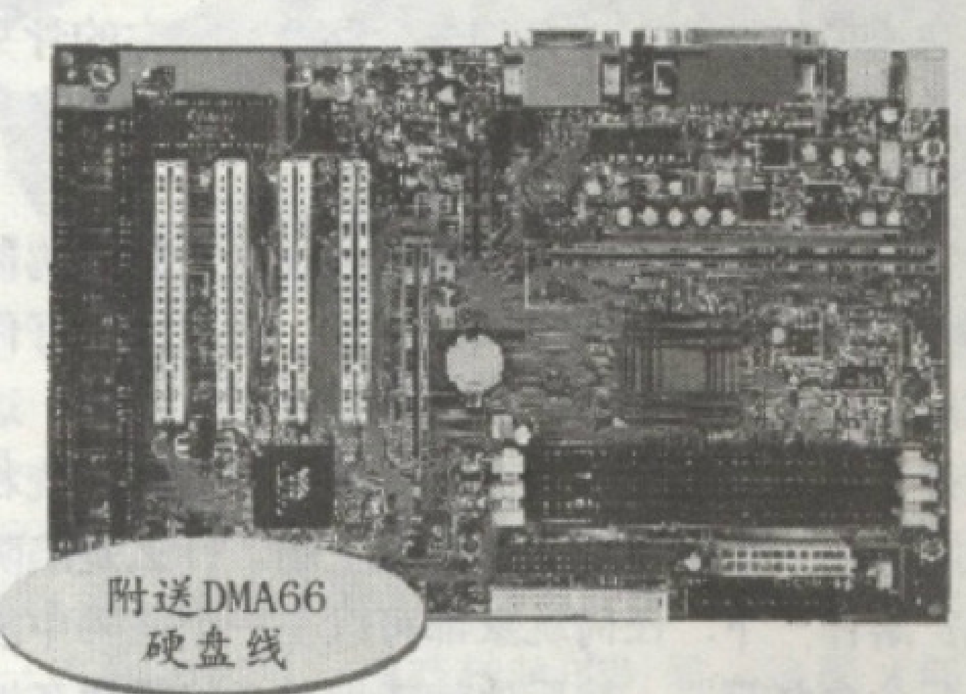
大众软件服务快车

本期广告索引

奔驰主板 PARADISE 领导PC-133潮流

PIII-150A 真正超频王 领先上市

PC-133 标准主板



- PC99规格，板载AC97声卡
- 支援Ultra DMA66高速硬盘接口标准
- 支持PII/PIII及赛扬CPU
- 全面超频152MHz
- 支持AMR软猫功能

超！超！超！谁能比我更能超!!

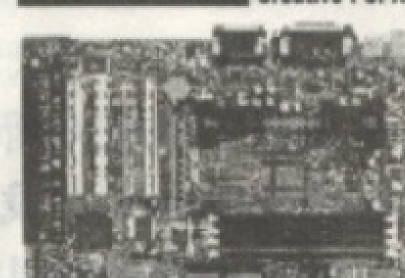
特有**线性超频**技术

外频从66M、67M、…100M、101M、102M、…151M、152M

逐兆超频设置

奔驰主板系列产品：

6BX3A 奔腾III代BX主机板+Creative PCI A3D声卡



- 采用Intel 440BX芯片，
- 支持PII/PIII 及赛扬CPU
- 内建创新PCI A3D声卡
- 独具主板内分频技术，全力发掘PC超频潜能
- 100MHzCPU能稳定跑133MHz，全面支持PIII

6BX3M 奔腾III代 BX主机板



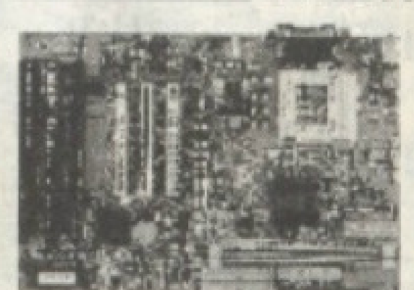
- 采用Intel 440BX芯片，
- 支持PII/PIII及赛扬CPU
- 内置免跳线CPU安装功能
- 独具主板内分频技术，全面超频133MHz
- 多家OEM厂家使用证明返修率低过千分之五

6ZX3M 奔腾III代 ZX主机板

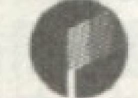


- 采用Intel 440ZX晶片组
- 支持Intel PII&PIII CPU
- 系统外频速度可以选择设定：66MHz或100MHz
- 采用Switching电压设计，电压可手动调整、以利超频运作
- 支持1×AGP，3×ISA及3×PCI

6ZX370 奔腾III代 ZX主机板



- 采用Intel 440ZX晶片组
- 支持Socket 370的Intel 赛扬CPU
- 系统外频速度可以选择设定：66MHz或100MHz
- 采用Switching电压设计，电压可手动调整、以利超频运作
- 支持1×AGP，3×ISA及3×PCI



PARADISE

奔驰 PARADISE 主板品牌拥有：深圳市新天下实业有限公司

各分公司：深圳 0755-3244127　广州 020-87592843　北京 010-62610289
上海 021-62569980　南京 025-7715137　成都 028-5568409 5532164

地址：深圳市深南中路国际科技大厦3503室
电话：0755-3760258，3761008，3784243
邮编：518033
Email：chinaparadise@163.net
关注奔驰系列，请访问网址：http://www.chinaparadise.com

各地区指定经销商：

上海国微	021-62534176	广州联通	020-87592234	武汉瑞高	027-87645510	南京福中	025-3681291	沈阳蓝天	024-23887784	河南汇科	0371-3832305	陕西四维	029 -5514969	重庆八达	023-68790080
上海一方	021-62475634	广州华众	020-87590121	武汉慧林	027-87858501	南京智雷	025-3371987	大连蓝天	0411-3640171	贵州康普	0851-5816438	杭州华瑞	0571-8855858	重庆深渝	023-68636917
上海润卓	021-64673920	广州中辉	020-87592872	福州天泽	0591-3375579	南京华欣	025-3351894	大连特雷	0411-3640627	贵阳科源	0851-5831861	苏州珠江	0512-5308515	长沙新浪潮	0731-4148099
上海安泰	021-54900262	广州众恒	020-87575021	福州天威	0591-7525245	南京金奔腾	025-3614528	长春全达	0431-5640487	济南邦得	0531-8012341	苏州凯鑫	0512-5517713	汕头天亿马	0754-8169686
上海飞灵	021-54900427	广州欣荣	020-87542754	昆明爱迪	0871-5169287	徐州前进	0516-5765967	吉林勤讯	0432-2485258	济南亿海	0531-6402421	天津瑞腾	022-27370875	新疆东玮	0991-5833746
中国大恒DIY	010-62622588	广州帆帅	020-87575620	昆明派格	0871-5182324	徐州捷成	0516-3813326	合肥天地	0551-3654714	青岛腾飞	0532-3840278	宁夏金利隆	0951-6012589	新疆恒利	0991-5827443
北京益隆达	010-62588508	广州新巨人	020-87541247	南宁坦顿	0771-2616356	杭州鑫安创	0571-8855999	合肥金伟庆	0551-3630982	青岛同济	0532-2735909	常州三菱	0519-6663399	乌市忠信	0991-2813708
北京天旭城	010-62620660	成都新达	028-5572041	南宁繁星	0771-2625289	宁波鑫安创	0574-7286481	哈尔滨八嘉	0451-2547474	石家庄四维	0311-6679684	扬州超能	0514-7324725	柳州航科	0772-2804510
北京翔云岭	010-62645090	成都新先河	028-5530318	舟山蓝天	0580-2037104	无锡新科海	0510-2740111	哈尔滨博纳哲	0451-2549693	甘肃豪达	0931-8847295	扬州怡海	0514-7327144	柳州恒生	0772-2801635
北京海华联	010-62627955														



号称Diablo杀手的《极度魔界》

上海 flyingwind

尽管花了好几年，但最终这位“Diablo杀手”就要摆上货架了。今年的E3大展上，看起来只有两个游戏有足够的实力同Blizzard的Diablo Ⅱ较量，它们就是Gathering的Darkstone和这部Westwood的Nox。那时的Nox看上去并没出现在Westwood的发行计划表中，似乎还不具有与另两者一样丰富的游戏环境，或者说游戏世界，却凭它富有魅力的魔法系统以及不可思议的多人模式吸引了众人的目光。

基本操作将会使Diablo迷们感到熟悉。你从头顶的视角看下去（在这点上与Diablo略有不同），点击操纵主角行走，在游戏的各种地方穿行（室内和室外都有），杀死怪物，夺取物品以及赚取经验值。开始游戏时，你可以作为一名巫师，他擅长发出攻击性的火球和火环；或作一名精于魔法的魔法师；也可成为一位勇士。一旦你选定了一个精通魔法或剑术的角色，你将向荒野进发，挑战那些坏人。

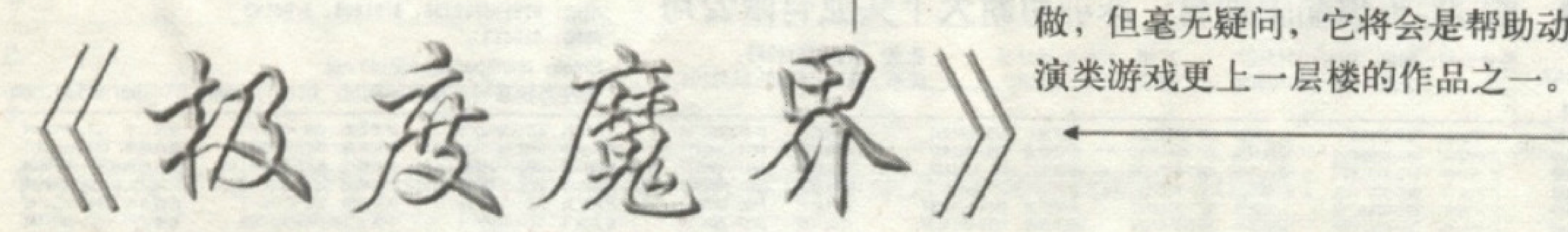
Nox拥有一个RPG迷想要的一切。里面有大量不尽相同的魔法，象辉煌灿烂的闪电、隐身、闪光、反魔法（能摧毁敌人发出的魔法）、逆转（使敌人发出的魔法作用在他自己身上）、召唤假人、火球、还有火环等等，每个都带有惊人的效果。魔法物品系统使游戏能提供几千种不同的神奇物品。每种物品都是由8样不同的原料之一做成的，每种都跟某项特殊力量有联系，可以通过直接和间接咒语功能使用。某些魔法与特定的物品颜色有关系，所以，即使当某样物品还在地上时，你就能大略知道它是干什么用的。到目前为止，游戏中的怪物只出现了一些，但真正游戏的世界中是充满了各式各样怪物的。在Demo中可以看到的有骷髅、戏子、狼、熊、蝙蝠和叫作polyp(珊瑚虫）与mimic(喜欢模仿人的秘密怪客）的种植生物。

游戏中的大部分物品都会象你想象中的那样。蜡烛可以点在房间中，也可拿到那些“伸手不见五指”的地方照明；水可以用来灭火；几乎所有投掷出去的东西都会遵循物理法则。打倒一个骷髅后，它的骨头就会真的哗啦一声倒地，就是在地上也可以被移来移去呢！

所有这些的确够酷的，但真正使Nox鹤立鸡群的是它令人注目的多人模式。在这里，只要设定好你的角色后，就可以与其他玩家互相扭打了。也许，这听起来并不怎么令人惊奇，而游戏的高级魔法系统和设置陷阱的东东会完完全全地使人上瘾。什么是陷阱设置呢？解释一下：任何玩家都可以在一个陷阱中放人最多三个魔法符咒，然后他就能把这个陷阱放在地图的任意位置。当另一玩家踩上它们时，陷阱就会被打开，按照放进时的顺序，放出那三个魔法符咒。这些陷阱是隐形的，直到你踩上它们。所以当你把它们放置在门后时，它们将会打倒一切，除非他是个极其谨慎的玩家。决定陷阱中魔法符咒顺序的策略是很讲究的，这是整个游戏中最值得动脑筋的地方。这里有个设计精妙的陷阱例子：当你踩上它后，它会首先发出一个静止魔法，将你定在那里；接着放了一个召唤假人魔法，造出个石头怪物，让你饱以老拳；完了呢，又来场流星雨，把你刚开始恢复的身体打成灰烬（够可怕的吧！）。当然，开始时，大多数玩家是不会碰到如此厉害组合的魔法的，这只是给那些想象力丰富的人演示一下某些可能性的存在。其他的魔法，象闪光（使发的人瞬间移动到一段距离外）、隐身、魔法反射是其它一些用于加强多人竞争的例子。那些不擅长魔法的人可以移动每一层中的物体，从大石头到巨大的烛台都行，以阻止敌人的行进。

因为某些武器和物品会在同一地方重新出现，所以Nox的多人模式在一些方面有点象Doom或Quake，就是说，你可能不得不与那些等着夺取物品和升级机会的人进行交易。而此游戏确实很容易上手，另外，那些能抽出时间来研究地图的人肯定会得到好处的。

到目前为止就知道这么些了，还有很多工作要做，但毫无疑问，它将会是帮助动作角色扮演类游戏更上一层楼的作品之一。





都市机甲



◎辽宁 枫红一刀流

第一次看到这个《都市机甲》(Slave Zero)的展示还是在1998年的E3大展上，在这之前Accolade这间公司一直致力于体育游戏的制作，《燃烧的野球》和《名车大赛》就是很有名的作品。去年是他们向第三人称动作冒险游戏转轨的时候，这部《都市机甲》的展示引起人们的很大关注，这是一部科幻味道很浓的机器人动作射击游戏。

象《升刚》和《孤胆枪手》一样，游戏的背景是在电子网络高速发展的未来，在五百年后的世界没有欢乐和平，亚洲有一座巨大的空中城市－－兆城，它一直被君主陈洪路所统治着，他在宫殿里用铁腕和强权政治奴役着国家的臣民。这时大陆发生了一场罕见的洪水，在淹没了一片长满有毒植物的废墟后，洪水中也有了致命的毒素，随着洪水的泛滥，中国的大部分乡村土地被淹没，中国有五亿人受害，古镇、寺庙和神殿也不能幸免，这一场巨大的灾难发生的原由可能除了陈洪路之外就没有人能知道了。

尽管兆城因拥有众多的排水泵而没有被洪水洗劫，但由于君主的苛政城中的人们无法从这苦狱般的城市统治下逃亡出去，一股叫“家园守护者”的组织发动了一场暴乱，想推翻君主的统治重建这里的政权。

游戏中兆城的环境是非常广阔的，大致共分为三层，其间由一些管道来联系，黑暗和暴乱的危机充斥其中，玩家作为一只奴隶机甲战斗于城中的各个角落，与政府方面的部队对抗。游戏战争全部发生在未来的城市之中，分别有工厂、下水道、军事基地等场景，每一关的任务是在城市的不同地点进行的，但进程基本是线性进行的，在早期的关卡明显是训练的课程，使新手快速掌握操作法门和要领，后期的路线会有一些分歧路口出现，这里毕竟是城市嘛，不过不会象RPG的迷宫那样容易迷路，玩家会很容易地走到正确的路线上来，参与到下一场战斗之中。在游戏每一关卡的结尾，玩家都会遇到一个Boss，它把守在一个类似于竞技场的地方，在这里你无可逃遁和隐藏，拚的是实力和技巧，只有打败了它才可以进入下一关卡，直到你攀到了城市的上层找到陈洪路的宫殿……

机甲是一种高达60英尺的四不象巨大机器人，尽管它体积庞大，动作却相当地敏捷灵活，可以跑，可以跳，甚至可以升到建筑物的顶层上，尽管控制界面非常地小，它的动作在键盘或鼠标的控制下可生动自然地完成前进后退和侧移等运动，还可指令它完成诸如抓取和下蹲等动作细节，它甚至还可以双脚不动而任意地旋转肢体。这部游戏包括了从加农炮到火箭筒等13种不同的武器，15种不同类型的装甲敌人，除了会遇到一些强大难缠的Boss外，当然还有一些人类的武装力量，如特种兵、坦克、装甲车辆和直升机等等。为了增加游戏的真实度，游戏采用了类似于《异教徒Ⅱ》第三人称追尾视角，这并不会影响到玩家的操作，而是更加增强了战争的体验和临场感。

这部游戏的最大卖点是在于缤彩纷呈的图形效果，它采用一种为《都市机甲》特别定制的引擎技术来制作，Accolade最初的设计目标是利用《都市机甲》的引擎来为他们制作更多的3D动作游戏，它的特点是可以再现真实世界中的任何物件，赋予它们一定的运动规律和属性，并且对场景的面积和布局没有限制，可以任意地发挥自由地创造想要的东西，并且引擎提供一系列的工具菜单，使开发组创作和修改工作轻而易举地进行。《都市机甲》的开发组长Matt Powers解释说：“这部引擎和《都市机甲》的目标是创作一个巨大生动、有相互交感作用的世界环境，在一屏场景中任何生物都有独特的运动表现。”

暗杀希特勒

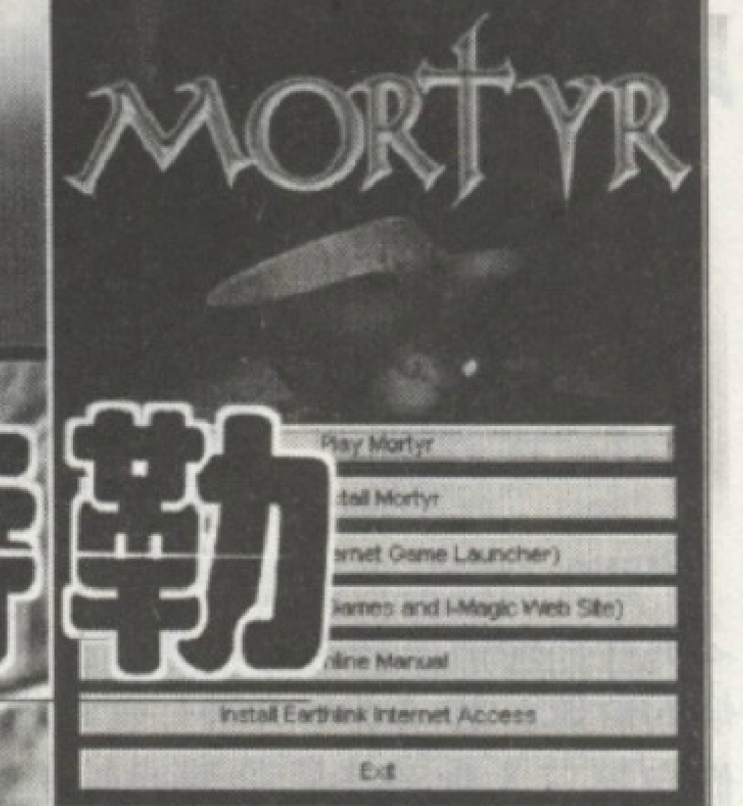
还记得最早的第一人称3D射击游戏吗？没错，就是id的《暗杀希特勒》（Wolfenstein），它是3D动作射击游戏的鼻祖，由于当时硬件和技术水平的限制，在如今看来它的画面简朴粗糙是不值一哂的，不过那种3D效果还是第一次在电脑平台上出现，也使它成为能和街机分庭抗礼的第一部电脑游戏，这部游戏全球大致卖出了三十万份，由此可见其爱好者之众多。在那个时期，没有什么游戏能比潜入德军基地去痛杀盖世太保更具吸引力的了，我玩的时候是不分昼夜黑白和东西南北的，尽管脑袋又痛又晕，眼睛里不是钥匙和门，就是纳粹鬼子和狗，连墙上的挂毯也不放过，每个地方都可能有隐藏的门和通道，为了生存和完成任务，我的动作只有前进和扣动扳机……

《暗杀希特勒》是成功的，不仅在于它是3D动作射击游戏的鼻祖，更是由于那种反抗纳粹武力的精神，可惜这么好的题材十年来一直没有得到延续。不久前在网上看到了一则新游戏的介绍，名字叫Mortyr，是著名的I-Magic公司出品的，尽管开发的小组不是id，它的内容和主题与《暗杀希特勒》极为相似，玩家要再次潜入德军的城堡要塞去完成二十个关卡的任务。

将游戏装到系统之后，我发现游戏的故事背景与《暗杀希特勒》有明显的不同，有浓厚的科幻色彩，说的是纳粹在第二次世界大战中因为使用一种神秘的武器而取得了胜利，希特勒成为了世界的主宰。时光如梭，转眼间到了2093年，地球上发生了一些巨大的自然变异现象，整个世界已到达了毁灭的边缘。这时在德军纳粹党中有一个高级的军官名字叫Jurgen Mortyr，富于正义感的他一直从事尖端秘密武器的研究和开发，在某一天他找到了一部失去能源的时间机器，意识到这可能是一百五十年前纳粹用来取得二战胜利的法宝，于是他派自已的儿子Sebastein通过这部机器返回到了1944年，去参与那场战争，从而改变整个地球和人类的历史。

这部游戏拥有时空游侠般的剧情背景，独特之处还在于与人对抗，我们在玩《雷神之锤Ⅱ》、玩《恐龙猎人Ⅱ》、玩《异教徒Ⅱ》，甚至刚上市的《异型生死斗》，看惯了外星生物，变异族类的夸张和恶心，红绿黑黄或也不知什么颜色的血浆四处飞溅，几乎让我们麻木得不知杀的是些什么东西，而这一部游戏的对手是人，可以说更具刺激和挑战性了，是的，没有比人更可怕的对手了。

游戏中的建筑具有明显的时代特点，你就象是那个时代的人穿梭在城堡、教堂、墓地、工厂和火车站等巨大的场景之中，我很惊讶于游戏中的图形表现，那种从碎花玻璃窗投下的光影，在镜面般教堂地面上的倒影和折射效果是我从来没有见过的。的确，这部游戏的光线运用得非常好，柔和的阳光从窗户投射到客厅中，跳跃的火苗不安定地在壁炉中燃烧，还不时地发出哔剥的声音，一切都是那样地生动自然。

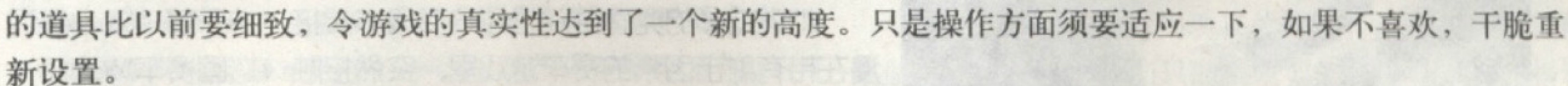


辽宁 枫红一刀流

Mortyr的真实观感是有目共睹的，NPC的AI，武器和气候表现都是令人满意的，可以说它就是Wolfenstein 99（这可是目前比较流行的命名形式啊，：-)），它采用了开发小组自创的设计引擎，可以模拟出各种风格的材质表面，即时光影以及不同的明暗渐变和烟雨雾气的效果。更重要的是它可以制作出各种动物和自然界的声音，当我的脚步走在不同材质的地面上时会听到相应的声响，走在地板上是沉闷的“咚咚”声，走在瓷砖地面上是清脆一点的“哒哒”声，走在雪地上是熟悉的“吱嘎”声响，抬头往天空望过去，还可以看到战机忽远忽近地嗡嗡盘旋，云层在高处缓缓地移动着。游戏的作战细节也处理得非常真实，子弹打在墙壁上会看到一团烟尘和零星的火花，当然还有弹孔，当杀一名士兵时可看到鲜血在地上汩汩地流成一滩……

游戏还支持连线作战，有夺旗模式，玩家也可以几人一组地联手同电脑对抗，不管怎样我还是喜欢玩单人关卡，它让我又找回许多年前玩Wolfenstein时的感觉，并且绚丽精美的图像进步已不会再让我头晕了。Believe me, only now, it is gorgeous!





狩猎季节（Trophy Buck）

游戏类型：模拟　　制作：Sierra　　发行：Sierra

系统配置要求：奔腾166、32MB内存、WIN9X



自从《猎鹿人》系列开创这一形式的游戏以来，受到玩家的绝好评价，笔者当然也玩了个尽兴。Sierra推出的这款《狩猎季节》，在原来的基础上作出明显改善，对于这一点，玩过《猎鹿人》的朋友在玩过这个DEMO一点会深有体会。

首先从画面来看，游戏界面更加亮丽，自然场景也趋近真实。音效方面，在《猎鹿人》时期已经做得很好了，现在是更上一层楼。玩家可选用的道具比以前要细致，令游戏的真实性达到了一个新的高度。只是操作方面须要适应一下，如果不喜欢，干脆重新设置。

从游戏题材本身讲，确实有点不“环保”，看着活蹦乱跳的小鹿，稍有一点人性就不会忍心下手。希望这款游戏不会激起人们的杀戮欲望，或者为那些满心杀戮的人提供一个发泄的机会吧。

泥猪物语（Gruntz）



游戏类型：冒险　　制作：Monolith　　发行：Monolith

系统配置要求：奔腾100、32MB内存、WIN9X

《泥猪物语》是一款具有浓厚卡通风格的解迷游戏，如果你还为成年，那么可以去玩儿它，如果你已成年却又童心未泯，那么《泥猪物语》一样适合你。

游戏的主人公是一个象是橡皮泥做的小东西，在一个象是用橡皮泥做的世界里历险。你须要合理地使用不同的道具，排除摆在面前的障碍，解开一个个谜题。不要小可这些谜题，虽然游戏显得有点幼稚，但谜题也不是那么简单，好在地图上的说明对新手提供不小的帮助。

《泥猪物语》的画面风格鲜亮动人，人物形象可爱、动作细致。尤其是游戏的语音，为整个游戏增添了欢乐气氛。

守护者之剑外传

游戏类型：角色扮演　　制作：TGL　　发行：智冠　　系统配置要求：奔腾166、32MB内存、WIN9X

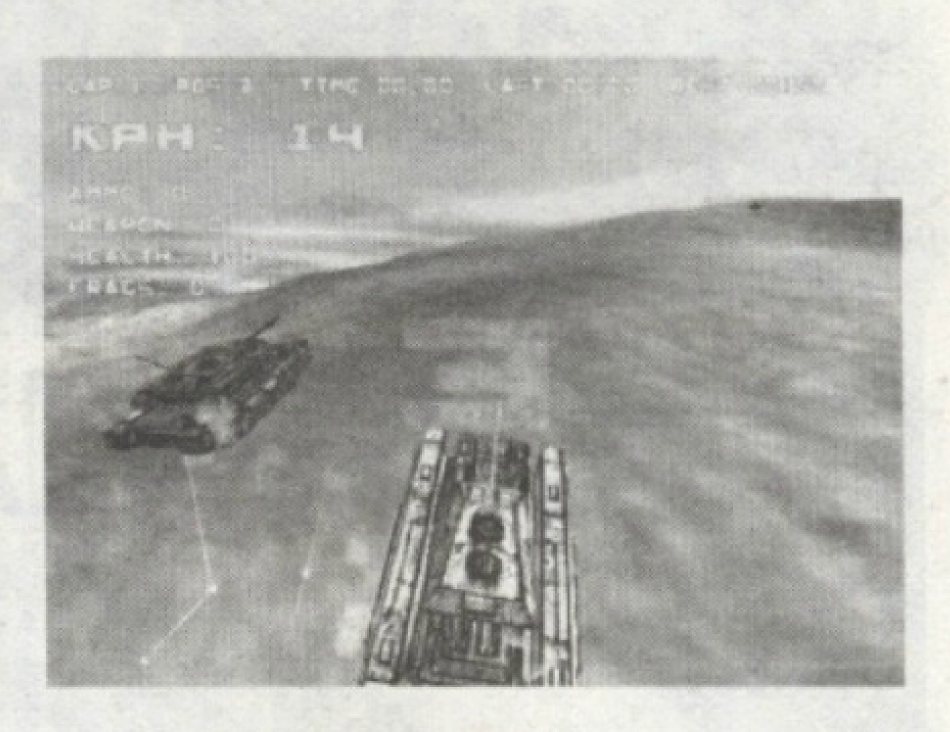
好久不玩中文RPG了，因为很长一段时间里已经对它厌倦了。拿起《守护者之剑外传》，又回想起神秘的国度、迷失的大陆、古老的魔法和不败的英雄（还有我黑黑的眼圈套着的红红的眼睛）。现在《守护者之剑外传》又唤醒了我对中文RPG的兴趣。

我们提供的这个DEMO从某种角度说只算是个演示版或广告，不过你还是能操控角色进行战斗的。游戏DEMO展示了《守护者之剑外传》那绚丽多彩的画面以及幽默风趣的对话。在RPG丛生的今天，《守护者之剑外传》是一款难得的精品。无论画面、音效还是故事情节，都堪称一流。

车轮滚滚 (Tread Marks)

游戏类型: 竞速　**制作**: Longbow Digital Arts　**发行**: Longbow Digital Arts

系统配置要求: P II 300、64MB内存、WIN9X



以前，游戏试炼场介绍过一款赛坦克的游戏，名叫《坦克赛手》。当时，笔者就曾想这也许是一个开始。当我看着这款《车轮滚滚》，感到现在游戏进步的速度竟如此之快。

和《坦克赛手》相比，《车轮滚滚》的技术要成熟的多了。在图像处理方面，《车轮滚滚》的贴图精度要远远高于前者，对整个场景的渲染更是不可同日而语。另外，由于《车轮滚滚》的画面采取写实风格，使它比卡通风格的《坦克赛手》更具气势，将坦克那种钢铁雄风表现出来。

坦克当然不会有跑车的速度感，但它一炮一个弹坑、一步一个脚印的的气势有什么能够比拟呢？这一点，从它的名字上就能够看出。



巡回赛车 (TOCA II：Touring Cars)

游戏类型: 竞速　**制作**: Codemasters

发行: Codemasters

系统配置要求: 奔腾200、32MB内存、WIN9X

越来越多的竞速游戏已经令我目不暇接，由于前一阵一直沉浸在带有射击因素的赛车游戏里，突然接触《巡回赛车》这样一款"正常"的竞速游戏，感到一阵莫名其妙的轻松。

《巡回赛车》注重写实风格，无论是场景还是赛车本身，这对于喜爱真正赛车的玩家来说是个不错的消息。不过，从整体水平上看，和《极品飞车》还有一定差距。设置在体育场内的赛道本来天生就有些单调，《巡回赛车》没能克服这一点，这使玩家在游戏过程中不得不将精力集中在驾驶上以免丧失兴趣。

在提供的DEMO中，玩家可以选择两种赛车来和CPU进行一场比赛，如果意犹未尽，那只有正式版能解决问题了。

真命天子

游戏类型: 即时战略　**制作**: 华义国际　**发行**: 金智塔

系统配置要求: 奔腾166、32MB内存、WIN9X

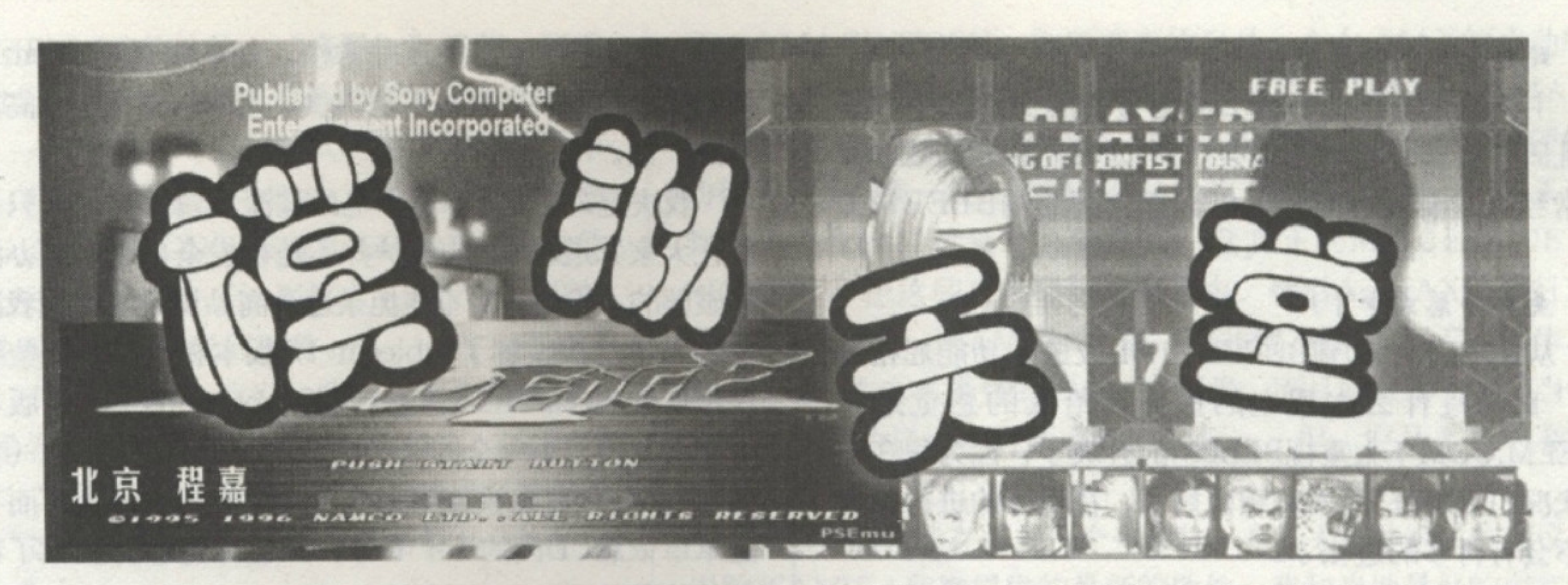
从《赤壁》到《生死之间 II》，中国即时战略游戏的制作经历了一个艰难的历程，当然，进步也是显而易见的，只是和世界同行们的日新月异比起来就相形见绌了。即使是今天介绍的这款《真命天子》，也难以挽回目前的败局。



《真命天子》把背景设立在中国的清代康熙年间，这使它拥有了大多数国产游戏的优势，那就是我们中国人自己的文化背景。但是很可惜，除了这以外，实在很难看出还有什么明显的优势了。从画面上讲，《真命天子》和《赤壁》是同水平的，语音生硬得有点吓人，而这些加在一起就足够令玩家却步的了。

我们提供这个DEMO，就是想让大家了解我们和世界先进同行的差距，至于是要"在沉默中爆发"还是"在沉默中灭亡"，等你玩过后自见分晓。





★天使手记★

各位好！又到我DREAMER出场的时候了！想起来真的很对不住大家，模拟天堂近期不太稳定，时间上比较乱，所以六月和七月真的是一团乱麻！不过现在情况已经有所转机，DREAMER在这里感谢一如既往支持模拟天堂的各界朋友们！今后我们会努力把最快最好的模拟器信息奉献给各位玩家。特别通知：由于模拟天堂027服务器存在严重问题，在那里的主页以及域名将很长时间不能够使用！为了避免爱好者找不到组织请使用我们的YEAH域名 emuheaven.yeah.net （只要NEASE不坏，你就能找到模拟天堂）或我们新的国际域名www.game2000.net 访问模拟天堂网上站点。在那里您会得到最新的模拟器以及测试用游戏。

★特别报道★

开发我们中国人自己的模拟器！需要你的帮助！

很早以前DREAMER就有一个梦想，那就是亲自开发我们中国人自己的模拟器，让中国的模拟器爱好者也能拥有属于自己的骄傲。当时由于条件所限这样的一个梦想被一直搁置着，现在我觉得时机比较成熟了，是我们行动的时候了！从技术上看，我们中国人绝对具有编程的天赋，从模拟器的普及上看，从不为人所知的小把戏到万众瞩目的游戏焦点，模拟器在世界范围内有着起码500-1000万的拥护者（绝对的保守数字），而且这个数字还在每日递增！中国的玩家更是对此抱有很高的热情。现在模拟天堂的研发小组有32个人，其中绝大多数是职业或业余的程序员，还有一些是学生，最值得一提的是一位中国微软的软件工程师也加入了我们的开发组。当然，有了比较有力的开发组并不代表一定可以成功，我们还需要必要的硬件设备和大家的团结协作精神。现在DREAMER代表整个模拟天堂开发小组向广大的模拟爱好者发出呼吁：为了能够早日开发出我们中国人自己的高品质模拟器，请有能力的各界朋友大力相助。硬件方面：现在最需要的就是各种游戏的电路材料，CPU材料，电路板或IC（尤其是土星机和各类街机），软件方面请熟悉音频软件，视频软件和DX软件3D软件开发的朋友加入我们的开发组。有意者请和dreamer@cj.net.cn 联系。

★模拟器新闻联播★

由于中断了一段时间现在才恢复，且本次由于篇幅限制“模拟新闻”我们只能挑重要的和最新的消息报道请大家见谅。

BLEEM正式推出，但前景不妙！详细评说

BLEEM这个超级PS模拟器正式推出应该是比较老的新闻了，大概是N个月以前了吧？自从BLEEM正式推出一直到现在很多模拟器网站的留言板上就一直有人在抱怨或漫骂BLEEM太令他失望了，简直是……（此处DEL了少许字）。其实BLEEM公司的处境的十分不妙，本来就和SONY打得不可开交，现在又得不到USER们的支持，真是处于两难的境地。凭心而论，如果BLEEM是个共享软件便不会有这么多的麻烦，效果不好就不好，你爱用不用！但由于BLEEM是个纯粹的商业产品，很多人为此掏了腰包，所以对你的要求就是要高些，版权上的官司也就多些了。现在BLEEM最大的缺点就DREAMER看来有以下几点：

D3D支持得比较差！

就很多网友反映，在他们的机器上由于显示卡不是特别好，一把BLEEM的D3D开关打开就要死机，在很多机器上虽然能用D3D但贴图存在非常严重的缺陷，文字模糊不清。

声音较差！

主要反映在音色不纯，而且断断续续的，在好声卡上和次声卡上的表现存在差异，有时还有怪声。

日文游戏不能存取！

主要原因是由于BLEEM把日文的文件名字当作“乱码”处理或根本不理会！所以PS上的大多数非常非常经典的游戏，能玩！但你不会真的用BLEEM去玩！

更新得总太少了！

从BLEEM 1.0到BLEEM 1.3B改进的功能屈指可数，真的没什么本质上的提高。给人的感觉是，BLEEM.COM不太重视BLEEM的升级了，因为现在这个状况BLEEM已经卖的相当好了，在尽力的进行更新也不会有再多的进帐了。

好多新出的PS游戏都不能运行！

《圣剑传说》《恐龙危机》……全都不能玩。

有缺点就有优点嘛，BLEEM也并不是一无是处，单从兼容性来看BLEEM就比任何PS模拟器要成功不知道多少倍，而且就算声音不好但总有吧 。用BLEEM玩一些像《机器人大战F完结》一类的游戏效果非常非常好！甚至比真正的PS效果都好，因为PC的光驱比PS快多了。

与此同时CRACKER们也在时时刻刻的盯着BLEEM不放，在BLEEM发布的第2-3天，一个破解组织就成功地对BLEEM1.0作了破解，听说其中主力人员可能只是个12岁的少年！从这时候起CRACK BLEEM的热潮就没有停止过，而且愈加火爆起来了，随着1.1，1.2.1.3b 的出现，CRACK版也紧跟着出现，虽然BLEEM正式版每次更新总要对加密方法做一定的调整但CRACKER们却犹如神助每次都可以顺利完成。但没一次CRACK总有些缺陷，比如，最开始的1.0版本只支持INTEL系列的CPU，AMD的不能运行，后来AMD专用的也有了，到了1.2版居然出了个只支持AMD-K6-2的CRACK版（我的天，真是AMD的全力支持者呀），但这一系列的CRACK BLEEM都有很严重的问题，非常不稳定，而且其中一部分遭到一些坏人的特别改造，植入了“特罗依木马程序！”所以请大家使用这些问题软件一定要谨慎，尤其是初学者，谁都不能对你负责。到了1.3b这个领域沉没了一段时间直到出现了更离奇的事情，有个家伙居然制造出了完整的BLEEM CD 模拟程序！“lxtbleem”使前一阵的加密方法彻底失效，所有人都可以免费使用BLEEM的1.0到1.3B的正式版！！！下面就是本程序作者的一席话大家可以仔细看看（由我们的朋友“精彩游戏咨讯网” http://game.avhot.com 尘绝 翻译）：

Bleem是一个在电脑上通用的PlayStation模拟器中的精品。它可以支持许多游戏，以及这些游戏中的动画和Memory Card特性。虽然到现在它仍然有一些Bug，但是它的更新速度非常快。如果你喜欢Bleem，请购买它的正版，它并不是很贵。请你们支持这些高品质的产品。

我决定公布这个Crack是经过深思熟虑的。我只是想让大家知道Bleem的保护并不是很安全，它是有办法被破解的。但是我并不想扼杀这个高品质的软件，我决定公布早已被破解了的bleem 1.2版本和存在着一些程序错误的Bleem 1.3 beta 1。所以bleem的下一个版本可能将会使用更安全的保护措施来防止我Crack它（我向Bleem的作者建议使用更复杂可靠的保护系统，而不是单单依靠CD内的Xor Key）。也许能够防止除了我之外的其他Cracker破解它！ :)

总而言之我想通知各位：不要请求我继续升级这个Crack，也不要问我这个Crack是如何工作的。这个Crack是最终的版本了。而且，我使用了保护手段防止其他人用任何手段分析我公布的这个Crack。想用我的技术Crack Bleem的后继版本似乎不太可能。

如果你喜欢Bleem，请购买它的正版，它并不是很贵。请你们支持这些高品质的产品。

（顺便说一句，以上的CRACKBLEEM如果你上网都可以找到，但在这里我们不能公布绝对的URL，我们只事把发生的事情做真实的报道，并不是宣传盗版，更不鼓励大家CRACK任何软件，破解任何软件都是对其作者最大的侮辱，尽管是“劣迹斑斑”的BLEEM我们也应该保护它！请支持正版软件和共享软件，尤其是我们的民族产业。）

★ 国外精品文章选登 ★

《模拟器——错还是对？？》

原作者：AKA 全文翻译：模拟天堂 - 盛治 修改：模拟天堂 - DREAMER

DREAMER：当我第一次看到这篇文章的E文稿的时候，就感到这是一篇不可多得的佳作，所以才请盛治将它翻译成中文与更多的模拟爱好者共同分享。一部模拟器的发展史就展现在你面前。（由于篇幅限制我们将连载它）

第一部分：模拟器的基础（回到从前）

在1998年，我被以某种形式卷进了模拟器的圈子。回到1989年，那时我刚刚买好了我最爱的AMIGA2000（R.I.P，老朋友），也就是在那时，我了解了模拟器的概念。你瞧，你可以从COMMODORE得到一个叫做PC BRIDGEBOARD的漂亮附件，它是一个硬件和软件的结合体，可以让你在一台和谐配备好的AMIGA上

运行IBM PC的软件。“真酷！”我想。可我当时无法承担无论是XT还是AT型号的价钱。

一天我向一个AMIGA的用户抱怨这件事情，可他只是摇了一摇头。“你知道，”他说，“COMMODORE曾为A1000卖过一个软件，可以让你在一台AMIGA上运行PC-XT的软件而无须添加任何硬件。”

“不可能！”我说，我简直无法相信自己的耳朵。

“可能，”他回答，“而且我已经搞到手了。这个周末到我家来，我给你COPY一份。”

这是我第一次接触美妙的模拟器世界。我朋友给我的那个程序叫做P C TRANSFORMER，它的确可以让你在AMIGA上运行PC-XT的软件而无须添加任何特殊硬件。事实上，它简直BUG成堆，且只支持基于文本的软件，对硬件更是毫不支持，不过话又说回来，谁会在AMIGA上玩“BEEMER”游戏呢？那些商业软件，象WORDPERFECT 4.2和LOTUS 1-2-3就属于这种情况，它们可以通过那个老掉牙的模拟器来使用。

几个月后，我成为了当地使用AMIGA的行家，于是我就到附近的一家COMMODORE零售店去看看SHADOW OF THE BEAST的DEMO（又是DEMO，到现在还是这样——即使是在模拟器行业）。店主非常激动。“你来看看这个！”他说，然后带着我和租给我AMIGA的朋友SKERRAN到他展示的A2000前。“你听说过A-MAX吗？”

“没有。”我说，装做不知道。当然我知道，但我不知道谁会想买它。

“那么看看这个，”他边说边转向他的A2000，启动了A-MAX，然后放入一张MAC OS SYSTEM 6的软盘启动。当SKERRAN看到这个时几乎坐到了地上，而我控制住了自己的舌头，接着看。一会儿以后，我们看着在店铺交错着的A1084S显示器上显示着蓝白色的MAC OS画面。

“现在，它是一个MACINTOSH，”店主神气的说。

你们可能不知道，A-MAX是一个像PC BRIDGEBOARD一样的软硬件的结合体，不同之处在于它将AMIGA近似乎完美的模拟成了一个MACINTOSH。你所需要的只是一个A-MAX的启动软件、A-MAX的适配器、一张MAC OS的启动碟和一套MAC BIOS的芯片。那时候“苹果”誓死反对任何克隆他们私有硬件的行为，所以唯一使A-MAC合法化的方法就是让每一个购买者到一个授权的“苹果”分销商买一套真正的MACINTOSH BIOS芯片。把这些东西插到适配器中，然后A-MAX会运行真正的MAC编码，把AMIGA变成一个非常不错的MAC克隆体。对！它是一个有点奇怪的产品，它很贵，而且它根本不值得当你面对着交错的显示器时所遇到的麻烦--但，它是多么的灵巧啊！

两个月后，我在另外一个州参加一个私人软件组织的会议，以购买AMIGA秘密提供的最新的软件。我和当地最好的一家组织的关系很好，它的一个成员扔给我一张白色的3.5"软盘。“听说过A-MAX吗？”他说。

“听说过，”我回答，“但要是没有APPLE的BIOS它就一无用处。”

“这是一个被破译了的版本，”他说，“你甚至不需要用那个适配器来运行它。”

他是对的。在带着最新出现的STEVE TIBBET的X病毒（就算是现在我们也得小心点，呵呵！看来“古代”的CRACK模拟器就有带毒的历史了呀？）进行了测试后，我启动了机子。不用问，这是A-MAX-无须MAC的BIOS就能运行！“他们怎么做的？”我问。

“简单，”那个黑客回答，“他们不过是DUMP了BIOS，然后将之嵌入了模拟器中。现在它可以靠自己运行。”

我感谢他提供了这个复制件。一周后，我回到了COMMODORE零售商处。我指着一边破烂的A500-自从A2000来了之后他就很少用它。“我可以在这上面运行A-MAX。”我说。

“不能用适配器，我不打算把它从A2000上拔下来。”他回答。

“我不需要它，”我回答。“仔细看。”我边说边掏出了那张白色的小软盘。

大概5分钟后，一个目光呆滞，张大着嘴巴的COMMODORE店主紧盯着在他的A500上显现的MAC OS图象。“你他X到底怎么弄的？”他问。

“这个版本不需要适配器。”我回答。

“从哪搞到的？”他问。

“一些你无法想象的地方。”我回答说，目光表明此事是我干的。

“知道了，”他咧着嘴笑道。“什么代价？”

“不用什么特别的，”我回答，“D工程就可以了。”

“这是一份我的D工程的复制件，”他说，然后将之塞在我手里，“来吧。”

待续未完……

巫师的愤怒II

Rage of Mages II

枫茗轩工作室 古惑狼

想必大多数的玩家都知道去年早些时候由Monolith制作的一款叫作《巫师的愤怒》（Rage of Mages）的游戏。该游戏采用的是即时战斗模式，但其不同于其它即时战略类游戏的是抛弃了即时战略类游戏采矿、造兵、战斗的传统模式，而是用小分队作战完成任务，从这一点来看，倒有些象《神话——堕落之神》或是《盟军敢死队》。在该游戏受到了世界各地大多数玩家的广泛好评后，Monolith趁热打铁，又在最近推出了其后续作品《巫师的愤怒Ⅱ》（Rage of MagesⅡ）。这对《巫师的愤怒》的支持者来说无疑是一个天大的喜讯。

角色扮演游戏和即时战略游戏一直是电脑游戏中最受欢迎的两种类型，《巫师的愤怒Ⅱ》便是一款结合了这两种类型的新时代的电脑游戏。角色扮演游戏拥有让玩者完全融入游戏世界的优点，随着剧情的起伏而感到紧张悬疑或欢欣鼓舞；即时战略则拥有让玩者绷紧神经，无时无刻不能放松的魅力。因此，不断有人尝试着要将这两种游戏的特色结合在一起，成为一种全新的游戏类型，但是真正成功的人并不多。在推出《血祭》，《升刚》等享誉电脑游戏界的著名游戏后，Monolith这个电脑游戏界的后起之秀又适时推出了《巫师的愤怒Ⅱ》，这个游戏必将颠覆玩家对这种新类型游戏的观念。

在该游戏中玩家将扮演一个正义之士，其张扬的个性与这个紊乱的世界显得十分格格不入。不过，在此之前，在这个大陆上发生的许多可怕的事件，就是因为有这样的人存在，才能够获得完美的解决。这一次，一群以召唤已死去的生物、控制尸体和灵魂的死灵魔法师突然出现在这个世界上。他们的出现打乱了这个大陆上以往一切正常的秩序。从此，土匪趁火打劫、官兵烧杀抢掠、农民奋起抵抗、贵族袖手旁观……富有正义感的英雄怎么能够容忍这样的邪恶横行于世！于是，你告别了家人，装备上心爱的长剑，收拾好简单的行囊，为了恢复大陆上正常的秩序而踏上了漫漫的征途。《巫师的愤怒Ⅱ》中饶富趣味的属性设定，使玩家在游戏中可以自由选择扮演魔法师或战士。魔法师擅长利用自然界的各种力量来施展足以颠覆物理定律的法术；战士则是锻炼自身体力使其达到相当境界，能将魔物撕成碎片的肉体堡垒。在玩家选择完职业之后，就可以自由设定各种各样的属性，让这些资料能够真实代表自己心目中真正的英雄。在游戏一开始的时候，你的英雄在这个世界显得势单力孤。但是慢慢地，你发现他将会获得越来越多志同道合的战友们的协助。这个时候，游戏就开始跨入了将角色扮演和即时战略结合的境界中。同时玩家扮演的人物可以随游戏成长，并可以率领大军四处征战。此外，43个崭新、非线性的任务，让玩家拥有更多的选择。甚至不同玩者之间因为所做的选择不同，也会有完全不一样的冒险经验。在角色扮演的世界中，奇形怪状的魔怪是绝对少不



了的。超过80种以上各种神话传说中的生物，从满身恶臭、力大无穷的食人巨魔到拥有几乎不死之身的洞穴巨人，都是玩者所必须面对的敌人。而多达400种的武器、道具和药品，则是对抗这些邪魔歪道的最佳武器。

《巫师的愤怒Ⅱ》具有浓郁东欧文化背景的美术风格。不只如此，游戏还有其它许多特点，例如全新的世

界设定，让玩者可以在中古东欧风格的村落（特别值得一提的是，设计整个游戏的制作小组是完全由土生土长的俄罗斯人所组成的团体，因此，在美术的风格上也与



传统的美式游戏有着很大的差异，玩家不妨好好欣赏）、拥有阿拉伯风情的市镇、督伊德教徒诞生的塞尔特风格的村落中四处冒险，充分体验不同文化的风味。当然，在这些不同的村落中，也有各种各样不同的任务和奇特的怪物在等待着英雄的造访。但是，也许是受其文化的影响太大，游戏中的画面基调过于灰暗。Monolith解释说这是为了衬托和突出游戏主题——荒凉、神秘与一丝恐怖。这听起来似乎勉强说得过去，可我总怀疑其真正目的是在掩饰着什么——差劲的光影效果，还是某些细节缺陷？精心营造的气氛遮盖不住层出不穷的瑕疵，室外场景效果较差，尤其远景近景之间的过渡常有失真情况发生；某些场景贴图有问题，严重处甚至能看出刺眼的拼凑痕迹，象一个三流裁缝的拙劣做工；环境略显单调，比如沼泽，连背景带人物全是一片灰蒙蒙的绿色，本应有明显特征的毒液地带只是把绿颜色象征性地变浅了些，这样很容易使人感到乏味；尤其是连续玩较长时间时；人物制作得还算认真，就是有点生硬，与周围环境的融合不太自然等等，乍看起来倒更象半年前的游戏。至于音效，《巫师的愤怒Ⅱ》支持最新A3D音效，音乐均由高手精心制作，并破天荒首次采用经典乐器，而不是电声乐器演奏，目的大概是想用一种返璞归真的态度吸引玩家，Monolith对游戏品质的要求，由此亦可略见一斑。



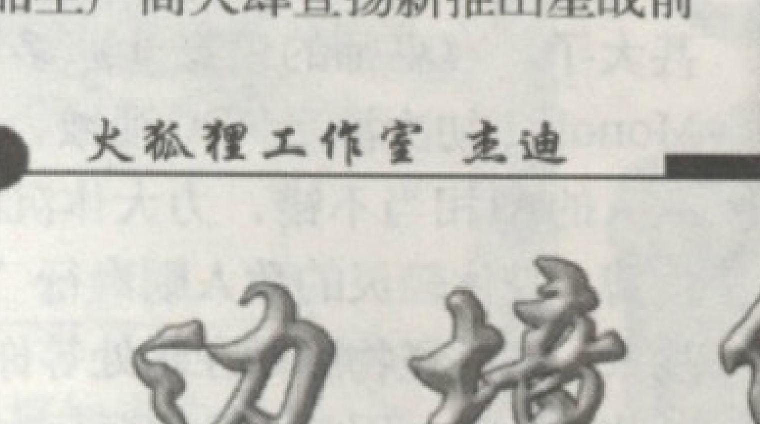
《巫师的愤怒Ⅱ》的另一大改革是加入了RPG成份，这个变化才是真正本质性的变化。因为这等于改变了游戏类型，在以前的系列游戏中还从未出现过这种情况，外人看来简直不可思议，但《巫师的愤怒Ⅱ》依然是一部以即时战略为基本结构的游戏，它适合不同层次玩家的口味——在某些关卡玩家不得不招募一些雇佣兵来充实自己的实力，运气好的话，居然能够招募到比自己的英雄的能力高得多的“小兵”，这对过关可就帮助甚大了。《巫师的愤怒Ⅱ》多少给人一点安慰的是，Monolith初次涉足RPG领域，居然深得其中之精髓，敌人的AI相当不错，力大体沉的怪物会主动与你近身肉搏，身体轻灵的敌人则奉行“占了便宜就溜”的游击战术，有些怪物隐藏在暗处等你靠近来个突然袭击，更是防不胜防。因此主角必须同时拥有两种武器——适合近战的以及对付远处敌人的弓箭、飞镖等。即时战斗还算流畅，操作也比较体贴，方向键加鼠标足矣，要是能掌握好热键的话旅途可以变得轻松些。怪物的出现不会让人感到太紧张，因此，《巫师的愤怒Ⅱ》的RPG部分并不是太难，很适合此类游戏的新手，以及“被迫”从纯解谜阵营中加入的老玩家。

现在流行的游戏，不管属于什么类型，似乎不加入连线对战的功能都会一律被冠以“落伍”二字。《巫师的愤怒Ⅱ》在这方面并没有让支持它的玩家们失望，玩家可以在局域网或因特网上享受该游戏多人连线对战的乐趣。游戏支持多达16人的多人连线对战模式，让经历过单人任务的玩者抵抗不住和人类对抗的诱惑，一玩再玩。游戏也不仅仅局限于只能和人类同盟，玩家还有机会和那些平时恨之入骨的魔兽们并肩作战！而代理商也即将架设专门提供《巫师的愤怒Ⅱ》玩者连线的服务器，让玩者拥有更快的连线速度、在战斗中找到更多的同好，在网络连线上领略该游戏所带给玩家的更大乐趣。



星球大战前传I

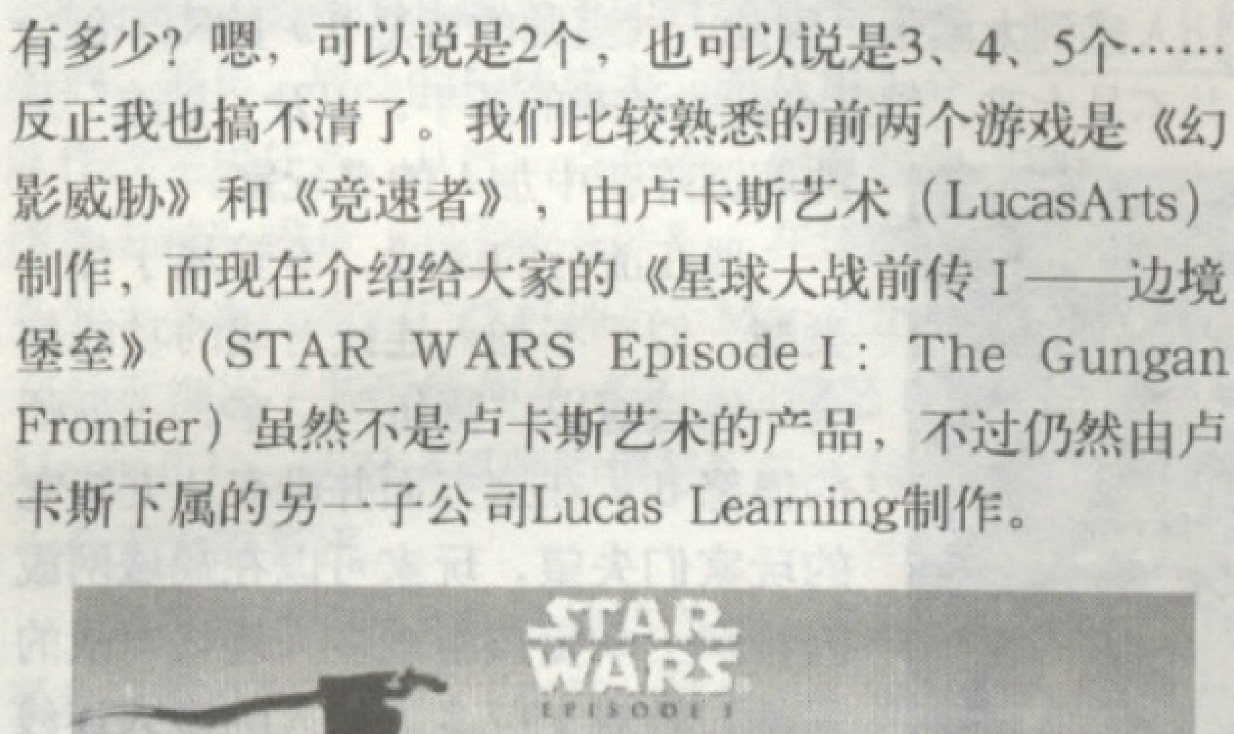
STAR WARS Episode I：The Gungan Frontier

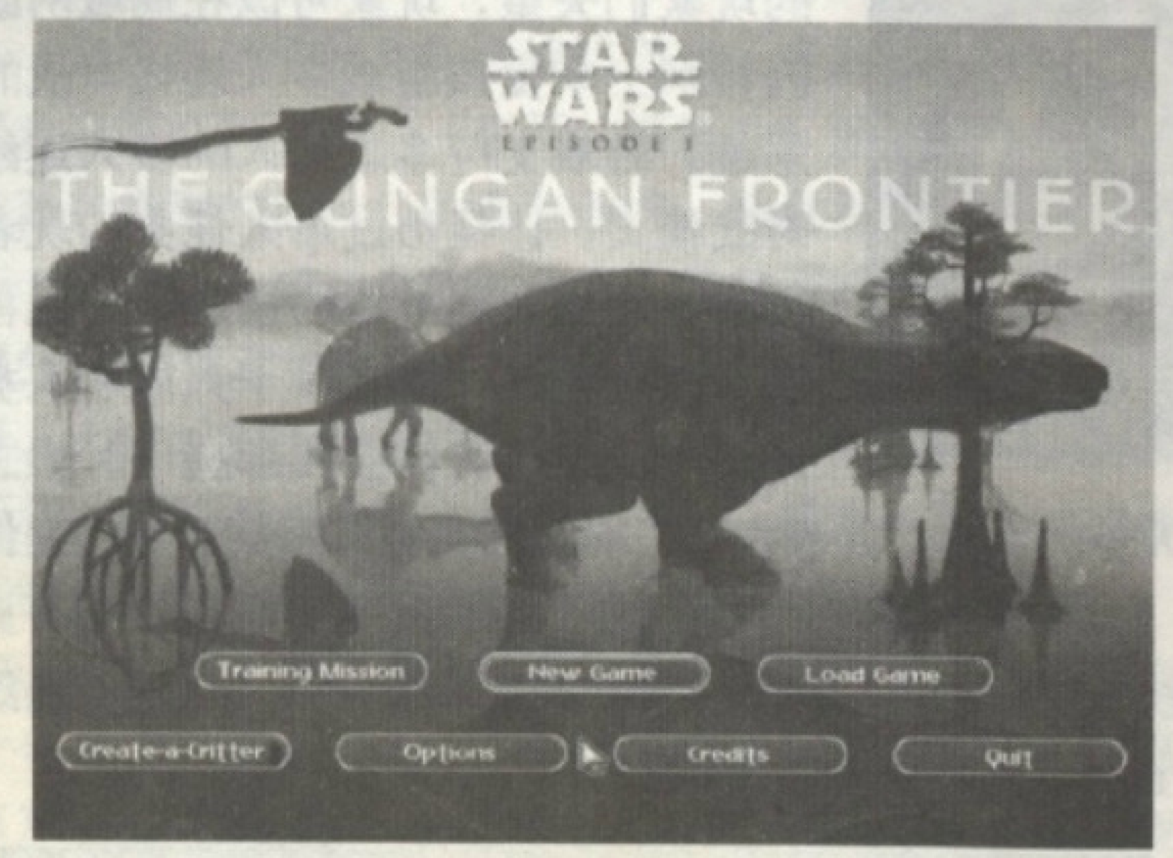


边境堡垒

火狐狸工作室 圭迪

电影《星球大战前传Ⅰ——幻影威胁》自从今年五月在全球上映以后，票房收入硕果累累。上映首日就以2800万美元的日票房收入打破了由《侏罗纪公元——失落的世纪》在两年前创下的纪录！自此后，便在全世界各地迅速掀起了一股星战电影热潮，与之配套的各种各样的周边商品也如雨后春笋般纷纷冒出。笔者曾看过两个广告：一个是某快餐店用星战前传人物的玩具来招徕顾客；另一个是运动产品生产商大肆宣扬新推出星战前传系列服装……电脑游戏的玩家们似乎也逃脱不了这场风潮的席卷，大家从前几期的杂志上可以看到我写的部分游戏介绍。后来有位朋友问我，到底以《星球大战前传Ⅰ》的故事为背景推出的电脑游戏有多少？嗯，可以说是2个，也可以说是3、4、5个……反正我也搞不清了。我们比较熟悉的前两个游戏是《幻影威胁》和《竞速者》，由卢卡斯艺术（LucasArts）制作，而现在介绍给大家的《星球大战前传Ⅰ——边境堡垒》（STAR WARS Episode Ⅰ：The Gungan Frontier）虽然不是卢卡斯艺术的产品，不过仍然由卢卡斯下属的另一子公司Lucas Learning制作。





关于这个游戏的名字，我不太赞成用“边境堡垒”。看过前传电影的人应该知道，“Gungan”是生存在宇宙中的某个星球——纳布（Naboo）上的一个种族。他们生活在水下，与世无争，拥有庞大的水下宫殿并且独立于纳布共和国之外。当贸易联盟国（Trade Federation）派遣机器人军队入侵这个自由的共和国后，两位杰迪武士协助纳布女王阿米达拉（Amidala）逃亡，在这过程中遇到了影片中的小主角阿纳金。后来他们一行人回到纳布，请求Gungan给予他们帮助，于是双方联合起来，击败了机器人帝国……你应该猜到了吧，那群Gungan就是“鱼面人身”的生物呀。还有，那个经常充当笑料的长着长长耳朵的Jar Jar也是同一种族。这样一解释，游戏的名字就很好理解了——“Gungan的边境”。而且游戏的类型属于模拟建设类，与模拟公园相似，当然是老少咸宜的那种。所以用“边境堡垒”这个战争气息十足的名字就有欠贴切。

现在简单介绍一下游戏的背景：作为抵抗侵略战争的英雄——杰迪武士奥·比旺（Obi-Wan）和女王阿米达拉在战后受到Gungan族人的盛大欢迎。但这时，Gungan理事会又交给他们一个艰巨的任务：由于族内的人口膨胀，原来纳布星球的水下城市已经无法承受，玩家就被要求选择扮演奥比·旺或者女王到附近的星球上建立新的殖民地，Jar Jar和机器人R2-D2将作为你的助手一同前往。注意，建立殖民地并不是要玩家去打仗、征服，而是要在一片荒芜的星球上建立适合Gungan居住的生态环境。这意味着玩家必须把某个星球贫瘠的表面建设成物种丰富、生机盎然的“大自然”，更重要的是要让水下世界同样多彩多姿，让Gungan们能够安居乐业。

生态系统的建立可不是一蹴而就的。开始的时候玩家可以拥有一艘运载飞船，里面用于装载各种各样的动植物。到达殖民地后，就将动植物按照一定区域一定比例释放出来。如果

玩家选择初级难度，那么挑选动植物的种类、选定着陆地点和放出生物这些事情就可以让电脑帮你完成。不要以为选选动植物种类是件很容易的事情，看看那些繁杂的食物链，看看每种上级生物和下级生物的种类，看看Gungan们需要哪些种类的动植物作为他们的生活资源（别忘了这是Gungan的世界），还要照顾到飞船的载



货量，实在让人头痛。笔者第一次玩的时候，自作聪明地挑选了进阶难度，仅仅在选择物种时就把我难倒了，R2-D2不停提醒我："不行呀，这个物种没有上级捕食者"、"本物种没有食物"。只好仔细看看，原来选了某个物种后，其他和本物种有关的都显示红色或者绿色，红代表捕食者，绿代表被捕食者，按"Loading"就把生物装上了飞船，按"Unload"则卸下货。右边一栏为物种分类表，可以按动植物、大小、生活环境等列出。还有个更直观的方法就是点击"Food Web"，依照食物链选取生物。

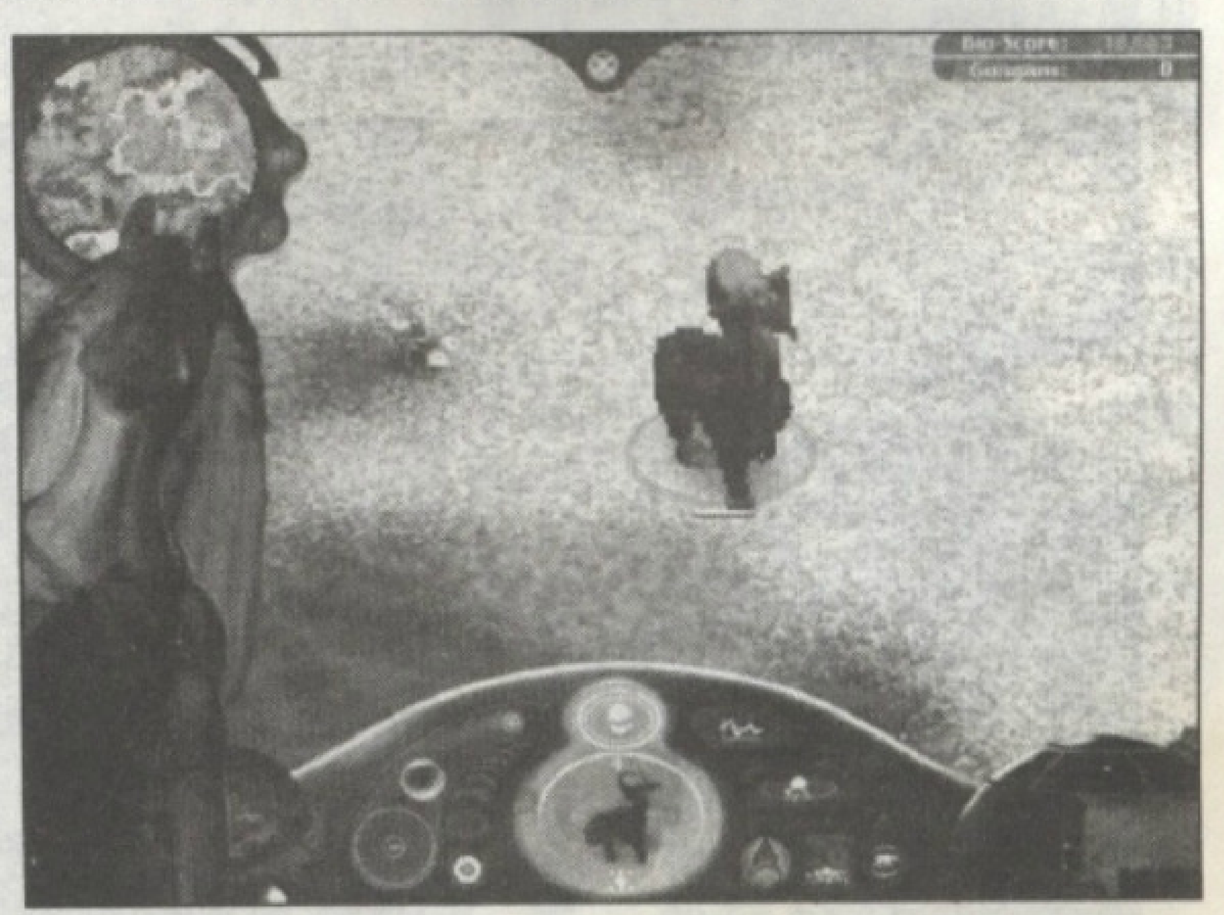
至于最后那个难度——不应该算作难度，因为里面是一些单独的高难度任务，比如要求玩家在极为苛刻的自然条件下养活某种生物，既不能让天敌捕杀光它，也不能让它忍饥挨饿，还要达到一定物种数量。于是可怜的我拿着食物满世界地找它们，喂它们，整个一个保育员！所以，在这里我奉劝各位玩家，开始的时候先在练习模式熟悉一下基本操作，然后用初级难度上手，熟练了再去挑战单独任务吧。

把物种选好，咱们就进入游戏吧。首先要做的一步：存档，减慢游戏速度，为的是避免生态环境恶化时无法控制。接着当然是把生物放出来，放的时候要根据它们的生物链进行，比如我先种植一大片植物，然后放出少许吃这种植物的动物，当植物数量增多而食草动物偏少，就多放一些食草动物；当植物被食草动物吃得过多，可以添些植物或者放点食肉动物出来。

也许有人会问：那么食肉动物如何控制呢？办法就是通过"收获"来减少它们的数量。玩家靠一个收获设置选项调节"饲养"的每种或全部动植物收成，例如把收获比率设置为"A Lot"，可以获得更多食物、兽皮和木材（统称为遮蔽物），同时亦可以使Gungan的人口增长速度加快，但这也意味着野外的生物将减少，生态环境的平衡可能遭到破坏，所以一般我们把收获比率设置成"Some"或者"Maintain"，仅仅当某种生物数量大大超过需要的时候才用此比率调控。收获的东西分成食物和遮蔽物两类，即种植饲养的动植物可以提供两种生活必需品，而每个物种产生的必需品比例也不同，因此玩家要考虑所有动植物的收获总量是否协调，考虑物种收获周期长短是否对城市人口发展带来影响。

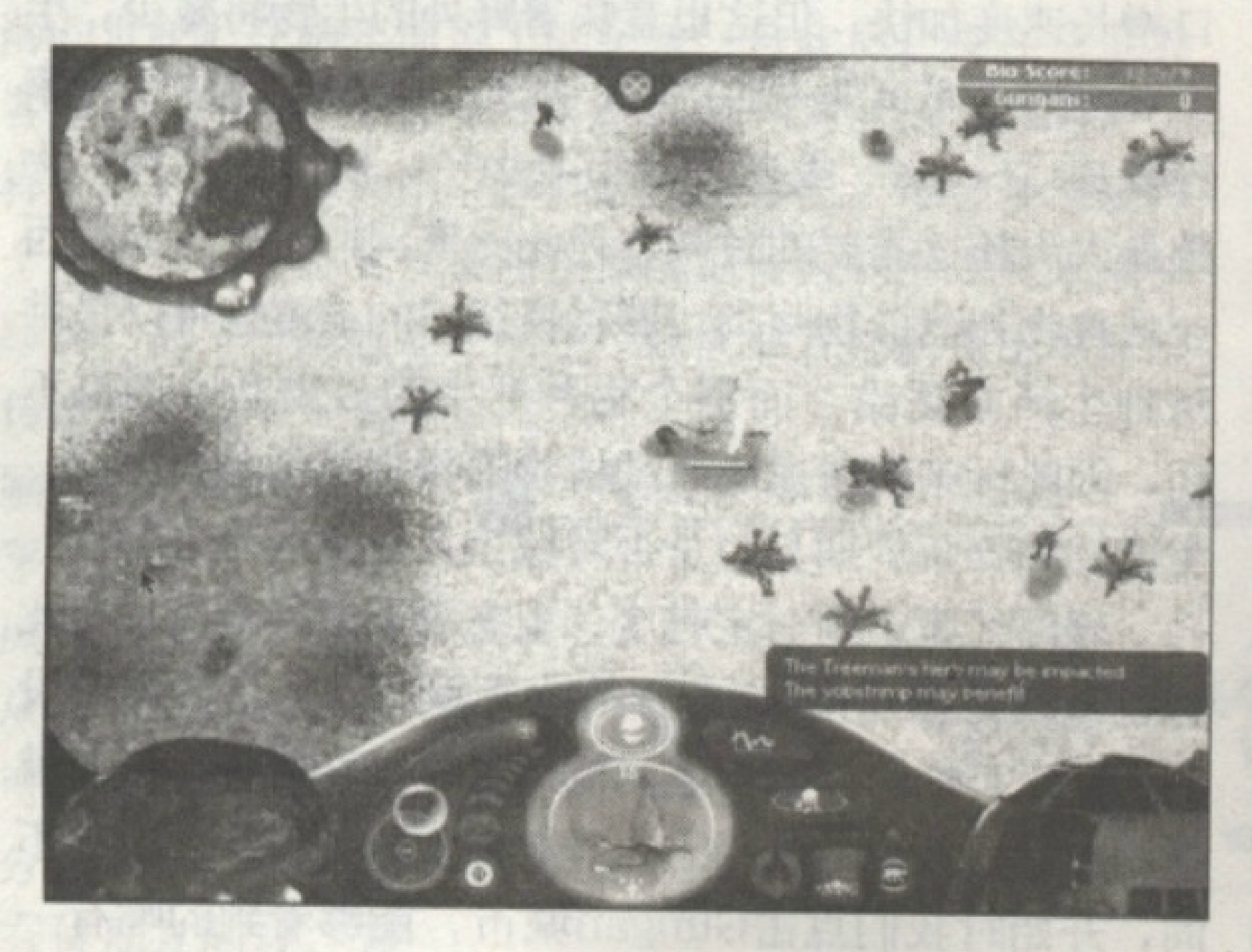
外部环境达到一定程度，生态平衡能得到保证，此时就可以开始建设Gungan的水下城市了。兴建城市没有维持生态平衡那么烦，只需选好环境和区域，电脑就能自动进行发展。不同的人口数量要求的建筑层次也不同，开始时我们点击Gungan城市，能够看到的唯有一两个透明球状建筑，但随着Gungan数量不断增长，城市的规模亦不断扩大，最终的高级建筑，也是对你的工作肯定和颂扬——"女王纪念碑"和"杰迪纪念碑"！

相信玩过《边境堡垒》的朋友肯定会对游戏中的"食物链"印象深刻，其实这也是制作公司推出此游戏的最大卖点。家长们决不希望自己的孩子整天围着《幻影威胁》之类的游戏打打杀杀，可孩子喜欢星战的热情



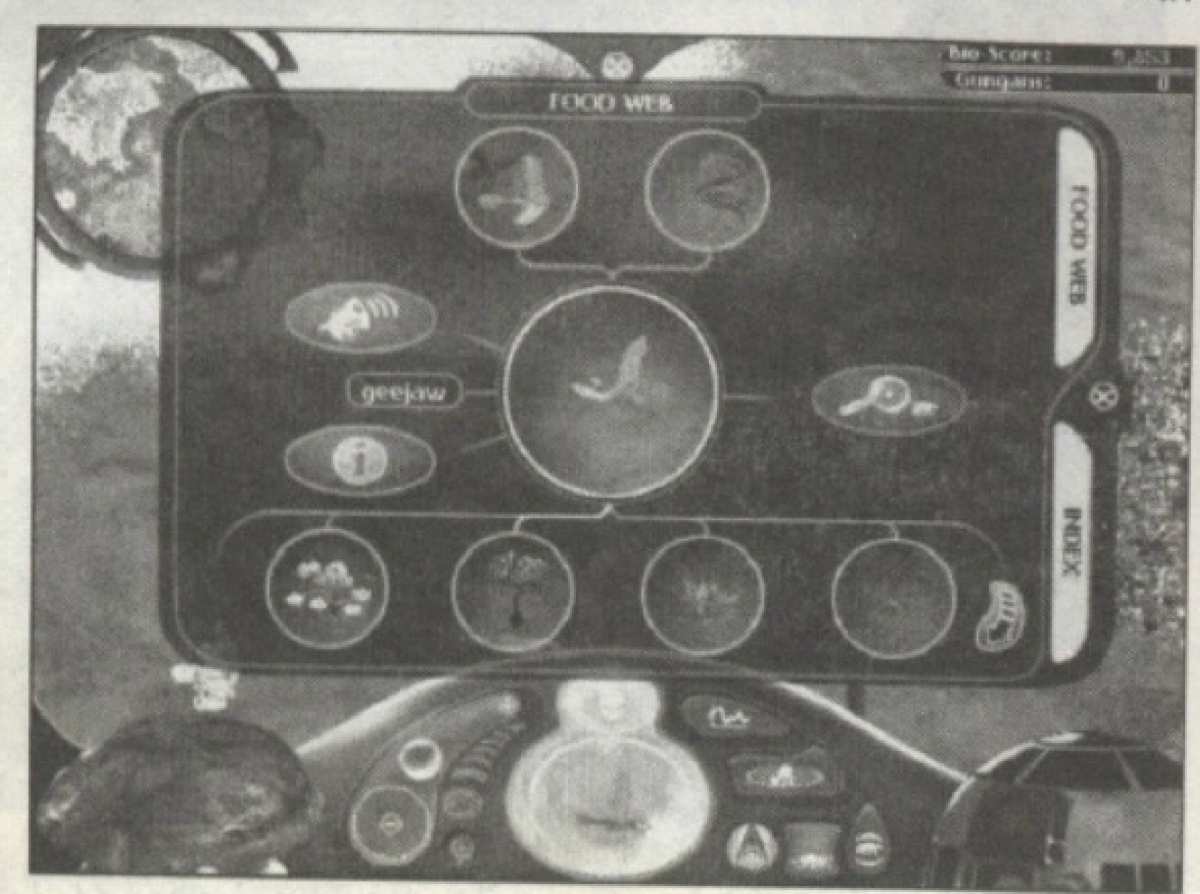
却无法扑灭，怎么办——呵呵呵，把他的注意力引导到《边境堡垒》这样寓教于乐的游戏，既能让他玩耍、开发智力，也可以从中了解物竞天择，生物互相依赖的道理，以及让他认识到爱护动物、保护环境的重要性——不亚于上了堂生物课。游戏里的生物模样比较怪异，比如体型庞大类似恐龙的动物，天上飞的翼龙，两脚的蜥蜴，不像羊也不像牛的"怪物"，还好，这些动物怪则怪矣，却不可怖。我们可以点击窗口（实际就是飞船观测窗口）右侧的暗绿色生物"Kresch"，了解每种生物的详细情况，Kresch提供的信息还包括Gungan城市的

介绍、生态系统介绍等。除了注意生物的链级关系外，玩家在游戏中还要考虑生物的繁殖速度、能力，它们的寿命等等诸如此类，一句话：所有生物的生老病死都完



全在你的掌握之中！

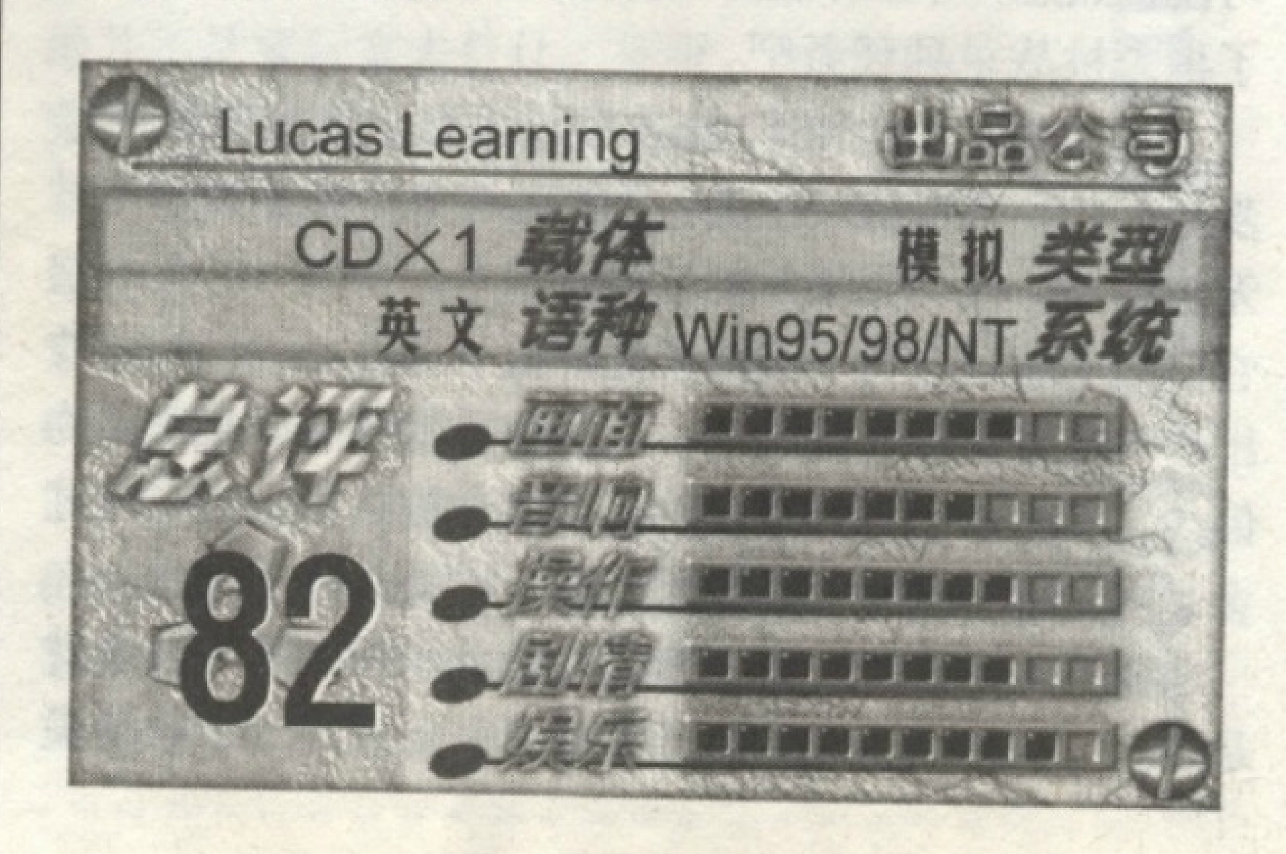
游戏过程中，玩家还能经常发现一些有趣的东西：你可以自己动手编辑一种生物，编辑它的体型、肤色、寿命、繁殖率，还有奔跑的速度，发出的叫声……总而言之，让它成为你喜欢的宠物。机器人R2-D2会不时反馈些信息给你，或者提出建议，告诉你最迫切要干的是什么。至于搞笑的Jar Jar当然不会闲着，他不时露出头来提醒你某些事情，偶尔还会跑出来乱释放点飞船



上的生物，给你添乱子。游戏过程中还有不少随机发生的地震、疾病、水污染、大气污染等自然灾害，如果不加以处理，你的牲畜、植物便会大面积死亡，那时就真的是血本无归了。物种的丰富会反应到城市的建筑上，假如收获物种单调，那么建筑的外观只有少得可怜的几种颜色，但当生态环境丰富多彩，收获的物种也很多时，Gungan的城市将呈现出五彩斑斓的景象。还有还有，部分生物之间的关系也挺有意思的：有的植物要靠动物传播种子，没了播种员，它们肯定活不下去；有的动物见了面就打架，有些动物生活在一起就会……还是你自己玩游戏的时候看吧，不多说了。

以现在的观点来看，没有好画面衬托的游戏比较难称得上是好游戏。《边境堡垒》无疑是颇有创意的游戏，它赶上了星战的热潮，设计时将面对的用户群放在了9岁以上的儿童和成人，提供了生动有趣的内容。然而《边境堡垒》在图像这点上的表现颇为让人遗憾，不支持3D硬件加速似乎已成了它的致命伤。无论环境景物描绘，动植物刻画都相当粗糙，稍大点的动物已经分不清眼耳口鼻，更不要说只具轮廓的小生物。当然，你可以调整清晰度，把画面质量抬到最高，但游戏反应速度的迅速减慢又会让你难以忍受（要是您拥有一部PⅢ+××× 内存的高档次微机，就当我刚才说过的都是废话）。更何况这个游戏面向的是儿童，试想一下，当一个孩子渴望了解游戏中的生物但却只能从屏幕上看到黑糊糊的一团东西东奔西走时，他对游戏的兴趣还会剩多少呢？我倒宁愿游戏中的画面完全用二维绘制，虽然缺乏些立体感，但可以提供精致的背景和生物造型，省得像现在的软件加速那样不伦不类。

伴随着《星战前传Ⅰ》而来的游戏中，《星球大战前传Ⅰ：边境堡垒》并不是Lucas的主打产品，这从其没有由LucasArts来制作便可见一斑，这也可以解释为什么这个游戏制作得相对简单且有些粗糙。而且除了上面谈到的图像问题外，其它如：背景过于简单，任务少而且单调，不具备多人游戏模式等，都是让人感到不快的地方。不过，无法否认Lucas Learning在制作《边境堡垒》时，其在趣味性和知识性上所下的工夫，同时让人们能够在平和中欣赏科幻小说里外太空星球奇异的风光，对家长们来说也确实是个值得给孩子买的游戏，至于那些经常挥舞激光剑冲杀、又或者驾驶着高速飞船竞赛的人，玩这个游戏不失为调剂的好办法。可惜目前我们见到的只有英文版本，大多数的国内玩家或许还比较难接受，希望国内代理商能够尽快将其引进并汉化推出，也让星战迷们能够从另一个角度品味《星球大战》所带给我们的快乐。



OUTCAST

外星浪人

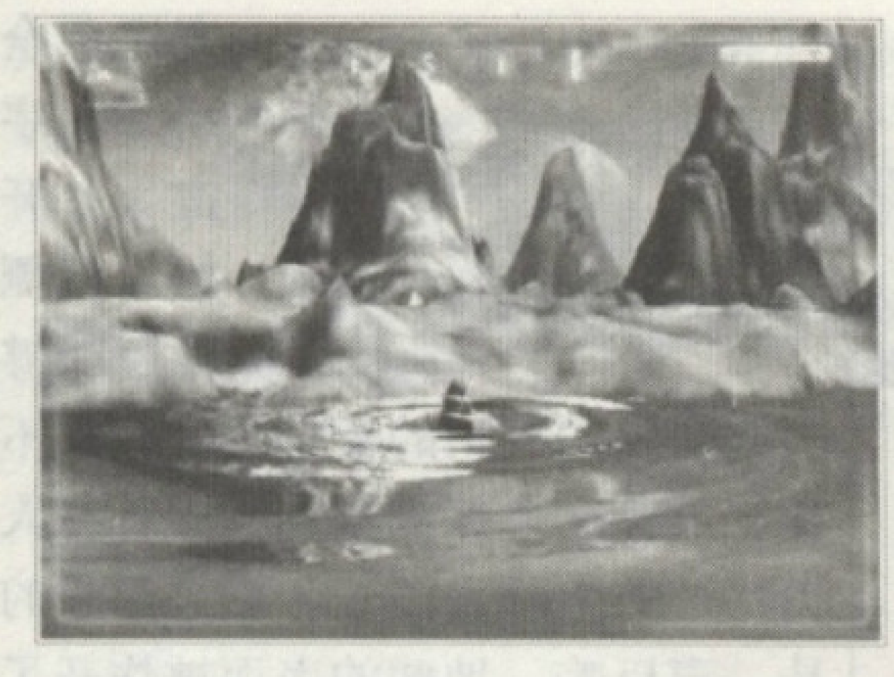
枫茗轩工作室 古惑狼

由BELGIAN COMPANY APPEAL开发，INFOGRAME发行的《外星浪人》（OUTCAST），是一款具有动作、冒险和角色扮演要素的多元化游戏。正如该公司计划部经理OLIVIER MASCLEF所说的那样，《外星浪人》中有很多的动作类游戏因素，比如它的打斗场景和地形处理什么的，也还有以角色扮演类游戏为基础的冒险成分，包括一个由许多角色构成的完整故事情节。

《外星浪人》的故事情节讲述的是美国的科学家发现了一种方法，可以超越时空去一个叫Adelpha的世界，但派去的无人探测器却被不知名的高等生物破坏。穿越时空引发出一股能源，形成了一个危害整个地球的黑洞，所以政府派了三名科学家去研究如何善后。后来这三名科学家不知所踪，由玩者扮演的海军陆战队成员便要到这个神秘的世界去拯救他们，以及找出关闭黑洞的方法。《外星浪人》的故事段和科幻电影《Star gate》十分相似，不过游戏中人物的造型却远远不及电影里的人物那么有型了。

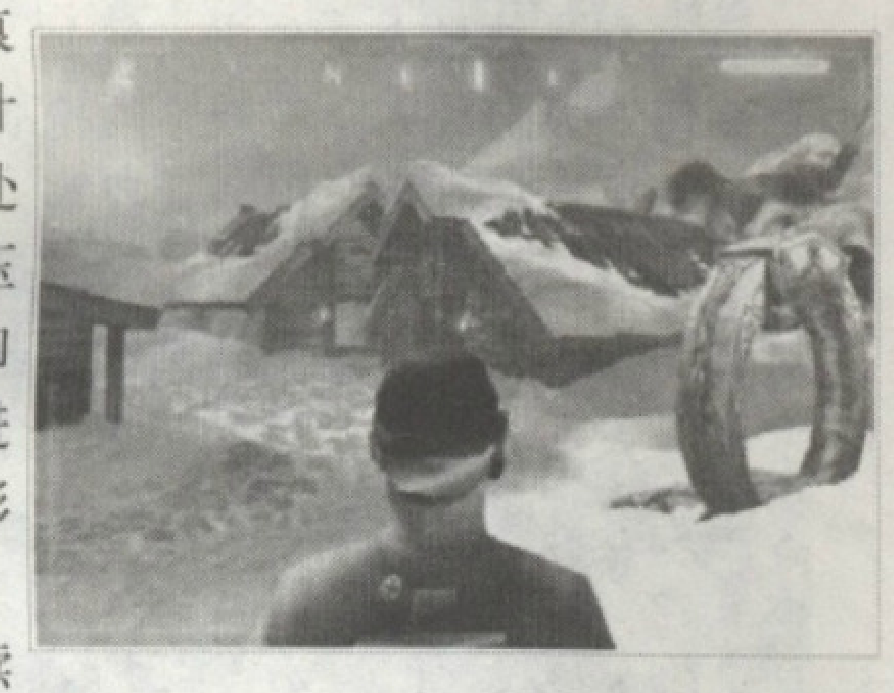
玩家在游戏中将扮演的是故事中的灵魂人物CUTTER SLADE，他是NAVY SEAL的创建者，擅长格斗和埋伏。你的任务是防止一场毁灭地球的科学实验的进行。该故事发生在不久的将来，一个科学家发现了一个叫ADELPHA的宇宙（和我们目前居住的宇宙很类似），他制作了一个探测器去调查这个全新的宇宙。开始，探测器还能够向地球发送有用的数据，但好景不长，很快这个探测器就被一种有人类特征的生物击毁了。随之而来的是一声巨响，地球的表面被炸开了一个巨大的黑洞。SLADE被任命为调查队队长，在地球表面的生物没全部被吸进黑洞之前，你要带领队伍去填补黑洞。在执行任务的过程中，为了找到探测器，转移即将到来的灾难，你不得不和一个奇异的种族接触，那就是传说中的TALAN族。玩者在寻找三名科学家的过程中，卷入Adelpha这个世界的权力斗争，会遇到很多提供线索的新朋友（原来有些外星人十分讲义气），但会碰到更多一见面便开火的敌人。游戏中的枪战难度不低，虽然敌人开火不算准确，但敌众我寡，而且版面上只有少数药包可以补充生命力，所以最好善用地形，尽量避开敌人耳目，如果冲突无可避免，枪战时要找木箱、大石等掩护，切勿"勇"字当头，如果伤痕累累，就难以应付下次战斗了。

象大多数的冒险游戏一样，《外星浪人》完全是一个单人游戏。正如MASCLEF所指出的那样："在《外星浪人》里，玩家是真正的英雄，在每一个冒险经历里，只有一个主要的角色。这使玩家能够随心所欲地畅游在自己喜欢的故事里。而这一点，在多人游戏中是无法做到的。在危机四伏的环境中，若能拥有一个可以任意使用的高科技军用设备工具包，是再好不过的事情了。我想在该游戏中玩家所拥有的算是个万能的工具包了。在玩家的包里转移敌人注意力的全息摄影图、追踪系统、指南针、远程射击端口、隐型催化剂、X光护目镜、智能地图、炸药等等可谓是应有尽有。还可以使用6种武器进行射击：简易手枪、追踪式手枪、飞镖式手枪、穿孔式手枪、机关枪与火枪。很多人玩一些战斗难度高的游戏时都会时常save，万一战斗表现不好可以重来；不过这一招在《外星浪人》中便行不通了，

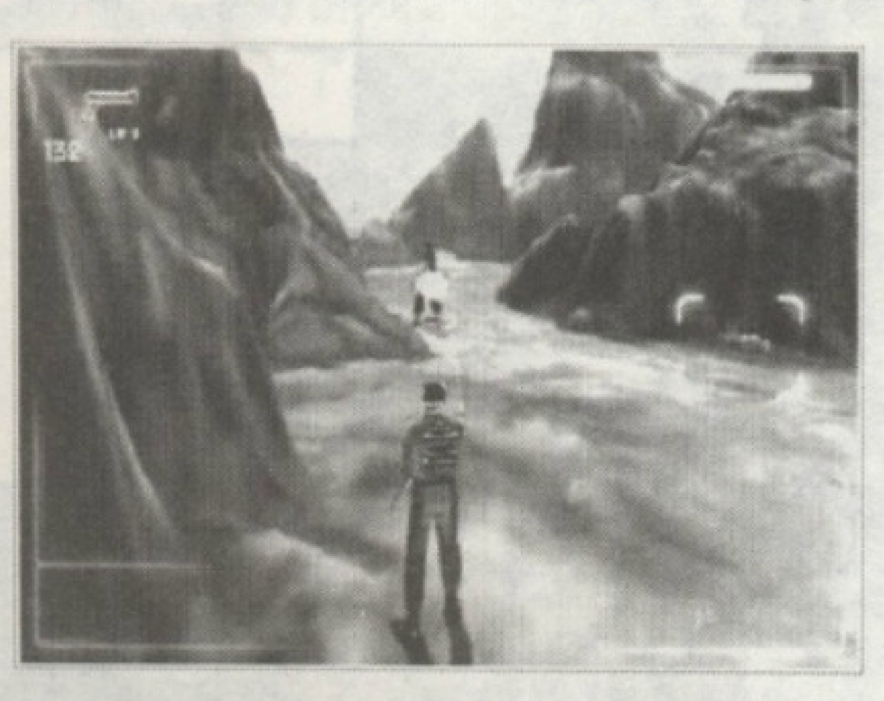


虽然玩者随时都可以储存进度，但每次要花费一颗水晶，而且要站着不动数秒，所以难以在战斗中进行。

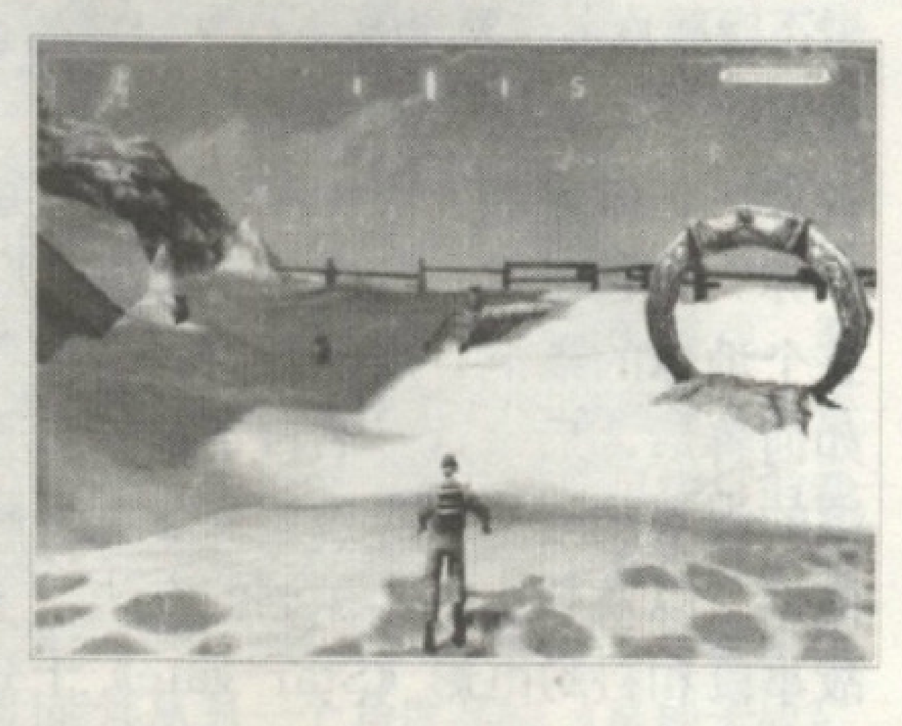
《外星浪人》的游戏场景之丰富也达到了前所未有的高度。照例，游戏场景分为几个区域，区域与区域之间由“传送门”来相互联系，玩家自由来往于各区域展开冒险。每个区域都极为辽阔，使《外星浪人》打破了一直困扰着冒险类游戏的由于画幅原因，场景只能拘束于极有限范围内的桎梏。游戏中整个世界仿佛被包裹在一团浓浓的迷雾里，四周死气沉沉，唯一能听到的声音是风掠过时的回响，和不知从什么地方偶尔传来的怪声，除了自己的脚步声，没有任何生命的痕迹，无论走到什么地方，始终处于一种诡异、压抑的气氛下。向远方山峦行进时，先浮现出影影绰绰的轮廓，看不清楚，继续前行，则由离主角最近的一点逐渐凸现出来，最后还原成完整的山峰。假如你曾经有过在雾中驱车经过山峰的经历，就不得不佩服这个细节处理得如此恰如其分。《外星浪人》对建筑物的设计是游戏画面最具特色的部分。也许是经历了太多的荒芜，看到建筑物油然而生一种亲切的感觉吧，在迷惘无尽的探索中，突然眼前一幢富有欧式情调的简朴小楼出现在面前（也可能是雄伟的古塔或是城堡），我想所有玩家到这里大概都会先长长出口闷气，象沙漠中的旅行者发现绿洲一样，三步并作一步飞奔过去——虽然这些表面温馨平静的地方往往隐藏着可怕的杀机，但它们实在太美了，让人忘记了危险。场景都是互动的，而不仅仅是个背景而已，你可以残忍地将一只正在荷叶上聒噪的青蛙砍成肉末，也能射杀天上飞翔的鸟儿，或是采摘蘑菇充饥。总而言之，玩家仿佛真的置身于一个虚拟世界中，不受任何限制地自由探索，没有固定的方向，没有规定的次序，没有必须的角度，随意来往于每个角落，从自己喜欢的角度观察，从一切可能的方向解决问题，这些要素很可能会使它成为第一套“自由的”解谜冒险游戏。





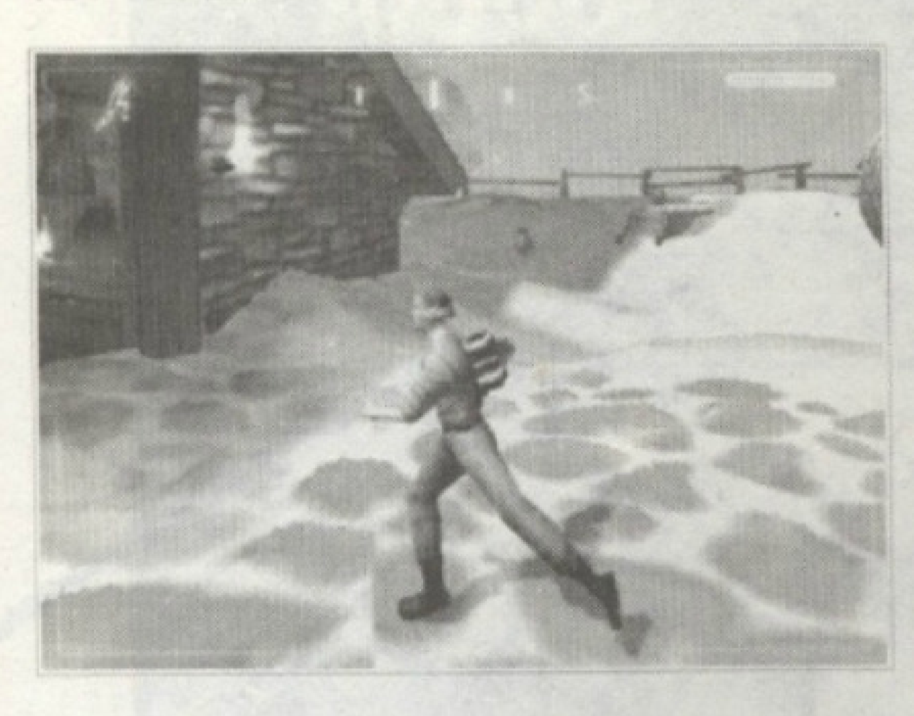


由6个不同场景组成的《外星浪人》，20多个不同类型的角色，使你能在更广阔的空间里发挥你的才能。除了几个完成游戏所必须的要求外，还有几个额外的要求供你选择。一般当遇到有人向你提议时，或是陷于一种需要作出反应的境地时，才会引发这些要求。在这个游戏里，一般没有时间限制。除了一些特定的地点，例如，当你进入一个毒气室时，你就不能活着呆很长时间了。

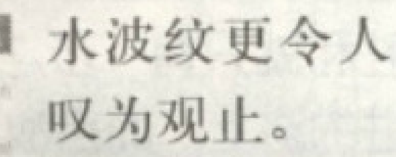


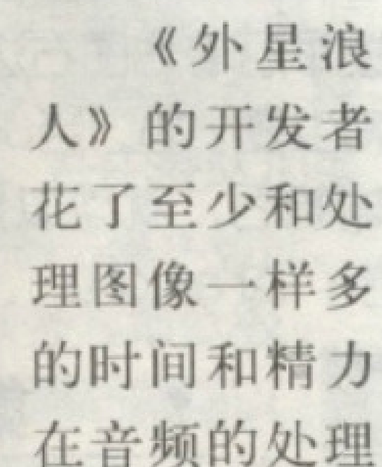
《外星浪人》有着良好的人工智能设置，反应了APPEAL开发小组在这一领域所做出的不懈努力。它利用GATA（游戏人工智能程序）来控制角色的行为。每一个单独运行的程序之间的相互作用、影响，共同决定着每个角色的行为。这些简单的设置程序包括：基本的本能冲动，当长时间没有进食时，你会有饥饿的感觉；面对新刺激时你会产生出好奇心；当生命面临威胁时你具有求生的本能。MASCLEF声称这个系统的好处在于：无论面临怎样的情况，你的角色都能作出即时的反应。游戏中的人物被塑造得很饱满。有长达20多小时的对话。你可以和20多个不同类型的人物进行交谈，每一个人物都有其独特的性格特征，也

都能洞察周围发生的一切。例如，如果士兵来了，他们会告诉你快躲到房子里去。

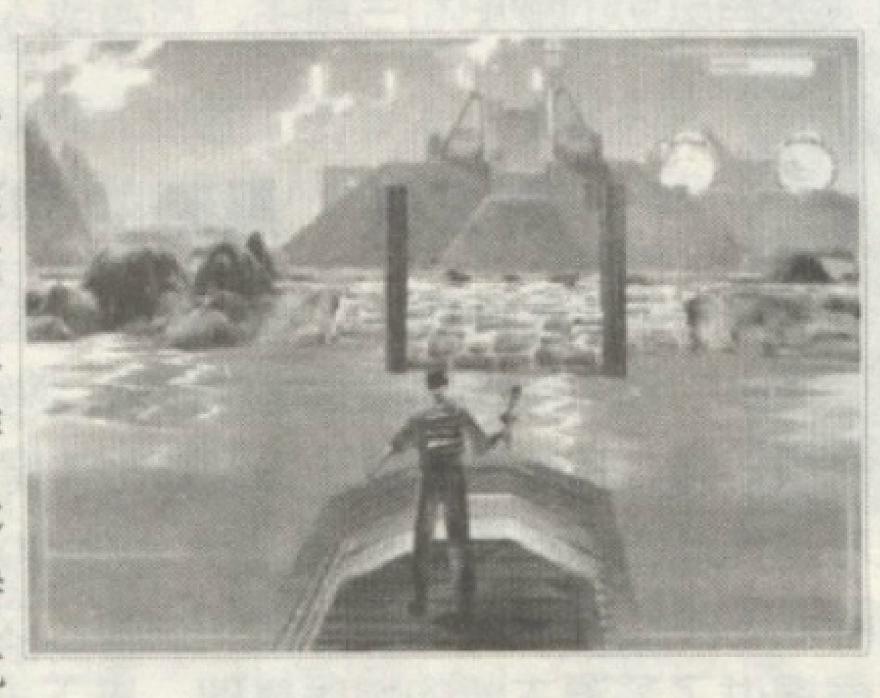


APPEAL特意为《外星浪人》发明了一个新的界面程序。具有专门的视图软件（采用三维像素和多边形技术），在地形设计上，采用了三维像素。玩家们可以旋转360度来观察周围的环境。动作监察器被用来确定角色从头到脚的清晰度。值得一提的是：《外星浪人》不支持3D视频加速卡，而是采用了专门的视图软件。它在很大程度上依赖MMX指令装置，执行实时的图像保真处理技术 。它支持从320×240到512×384的分辨率，具有16到32位的颜色深度。虽然《外星浪人》的解像度只有400×300，而且不支援3D卡，但画面却比市面上很多游戏还要漂亮得多，不但贴图精美、人物动作流畅、光影效果柔和美丽，天色及水波纹更令人叹为观止。





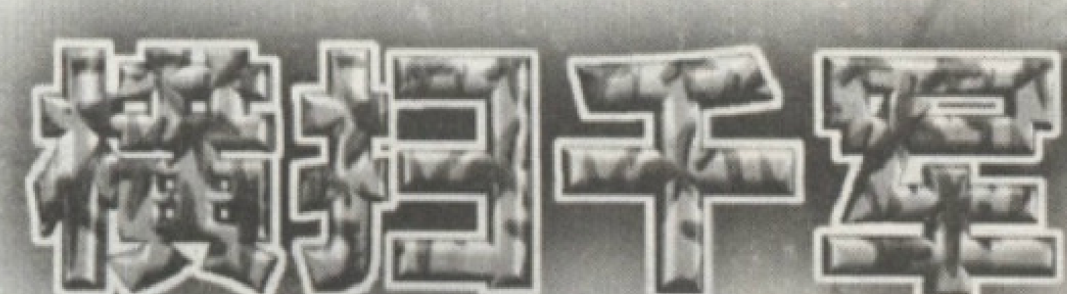
《外星浪人》的开发者花了至少和处理图像一样多的时间和精力在音频的处理上。该游戏包括至少60分钟的由莫斯科管弦交响乐团演奏的原声音乐。此外，它还支持3D声卡，加上DIRECTSOUND，就可以随着结构或环境的变化而改变声音效果了。回馈操纵杆在该游戏中也得到了很好的支持，当SLADE被打得摇晃身体时，或是地形变得崎岖不平时，它就该派上用场了。该游戏给人的感觉是相当难玩。独特的声音效果，优美的音乐、具有由管弦乐队演奏的原声音乐并支持A3D。优秀的人工智能系统，全开放式场景，还有迷人的故事情节都给我留下了异常深刻的印象。但同时也要指出的是：该游戏的画面虽然是令人满意的，但还不够引人入胜（尽管游戏中那些角色的肢体语言十分吸引人）。它的输入系统也十分古怪，也许会有所改进吧。《外星浪人》以键盘控制人物行动、滑鼠操作视点，和《古墓丽影》、《雷神之锤》等游戏都不相同，不过熟悉后却十分方便，不会出现死角。现在，开发小组还在忙于该游戏的修改，当问及是什么使《外星浪人》在众多游戏中脱颖而出时，MASCLEF简单地回答道：“仅仅是因为设计和品味；当我们厌倦了现在的世界，都在追求着更迷人、更充实的生活时，我们却忘记了那些存在着的黑暗地道。”如果真象他所说的那样，那我们还等什么呢？我真是迫不及待了。



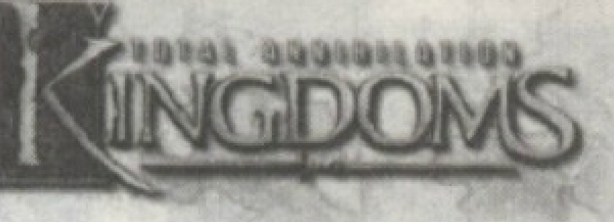


玩过《外星浪人》后，我惊奇地发现，从前我们可以用来清楚地划分游戏类型的分类标准现在变得越来越模糊了。你真地能把动作和冒险游戏，或是冒险和角色扮演游戏分清楚吗？随着越来越多的混合型游戏的问世，我们还可能分清即时战略游戏和动作射击游戏吗？那些曾经尝试过分类的游戏评论家、玩家，甚至是游戏发行人和出版商们，已经认识到他们再也无法清楚地划分游戏类型了。那么为什么会出现这么多的多元型游戏呢？其中的一个原因就是为了吸引各种各样的玩家，游戏制作者们已经不再把游戏局限在一种类型上了。《外星浪人》在这个方面作出了一个大胆的尝试，到底效果如何，就要让玩家来评判了，终究游戏制作出来是给玩家玩的嘛！





王国风云







晶合实验室：凡人

在一个虚幻的世界中，有一片古老的大陆，人们称之为Darien大陆。在这里生活着代表水、土、火、风4种力量的Veruna、Aramon 、Taros 、Zhon四个不同的种族，他们的首领Kirenna、Elsin、Lokken和Thirsha各自掌管着自己的领地。然而随着Darien大陆的统治者——4族首领的父亲去世，这4个同胞手足便开始为争夺Darien大陆的控制权展开了一场血雨腥风的斗争。

第一关　挣脱地狱

本关的任务是让由四名剑士和七名弓箭手组成的卫队保护好Emen的人身安全，使其能顺利



找到地图北面的Abiad镇并到达镇东面的水井旁。在前进的路上会遇到僵尸的袭击，不过凭借卫队干掉这些僵尸应该不成问题。（种族：Aramon）

第二关　全身而退

本关的任务依旧是护送Emen，到达位于地图右上方的要塞。敌人的阻截较第一关频繁，但我方的护卫力量也相应增强，共有6名剑士、7名弓箭手和两名狂战士，在这些卫兵的护送下可顺利过关。（种族：Aramon）

第三关　秩序的毁灭

本关一上来，Joreth及其由4名骑兵、7名剑士和5名弓箭手组成的卫队位于地图底部中央的要塞内，在地图的右上方的海岸上有一块沙滩，并由一座箭塔守卫着。如果能让Joreth一行人安全的抵达那里，那么我方离胜利就只有一步之遥了。大量的敌人分布在要塞的四周和前进的路上，而且敌人还会分别派遣两支由Fire Spout构成的援军沿着地图右边的道路向要塞杀来，对这些口吐烈焰的大爬虫要小心。当Joreth一行人抵达目的地并登上来接应的运输船后，就可以悠哉悠哉地向地图的右上角驶去了。（种族：Aramon）

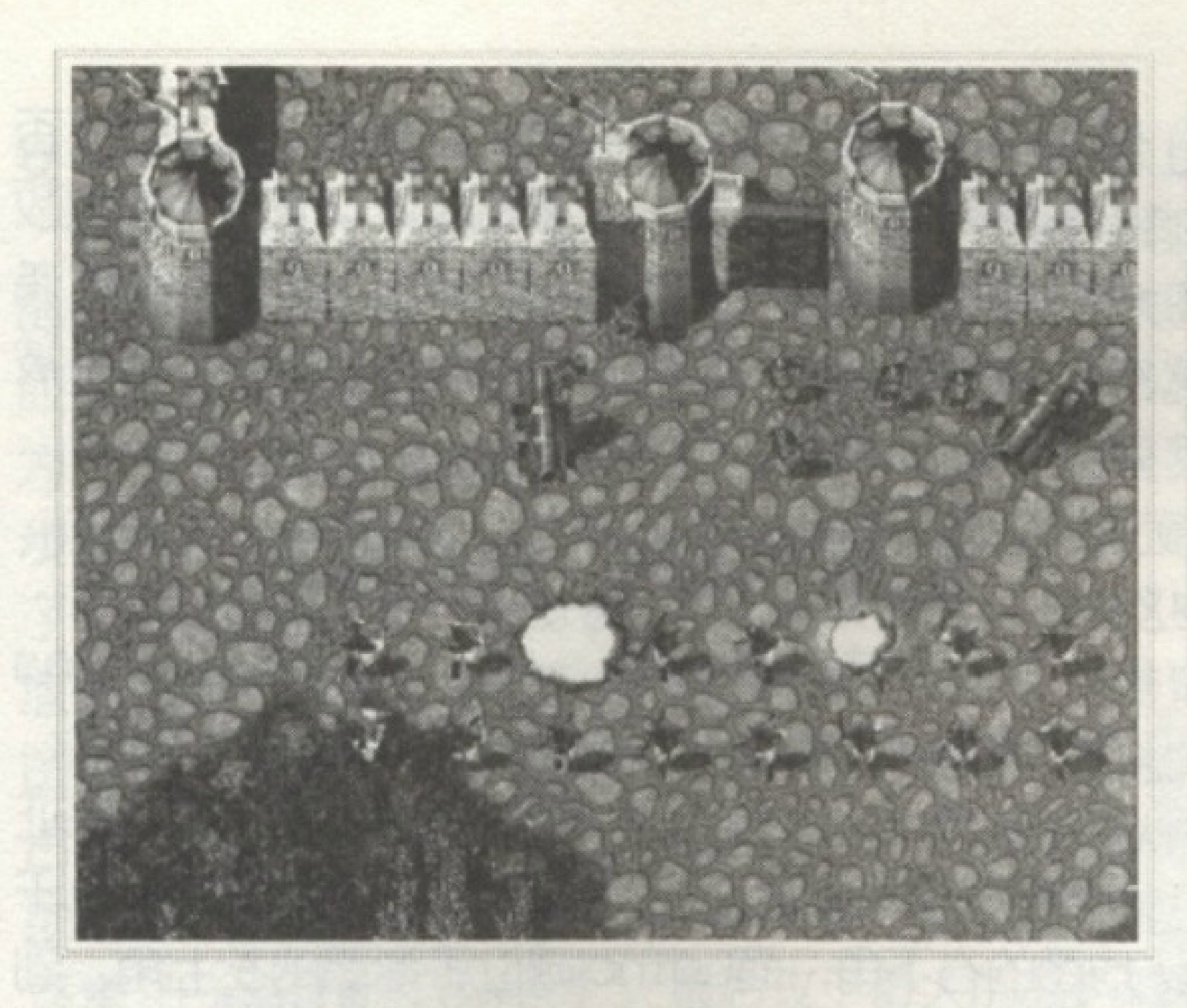
第四关　突袭

本关的任务较为简单，派部队去地图左中部的Veruna族港口，摧毁那里包括舰队、士兵和村庄在内的所有Veruna族力量。我方的攻击力量为聚集在地图右中部孤岛上的10支Zhon族飞龙（Drake），直接过去杀戮即可。注意应先干掉对飞龙有威胁的舰船和弓箭手，肃清敌人后即可过关。（种族：Zhon）

第五关　黑暗的和平

召唤出黑暗建筑师并让其在圣地上建立Lodestone，利用Cabal并用其制造自己的军事力量，消灭周围村庄中所有的抵抗力量。本关是玩家开始建造相关建筑的第一关，当务之急是先造出黑暗建筑师（Dark mason），然后迅速在左右附近的两处圣地上建造Lodestone，这样一来就为以后的发展提供了源源不断的物质基础，接下来就可以用Cabal发展自己的军事力量了。在连接敌我双方道路的路口可修建





Caged demon以加强防御，当具备一定的军事力量后就可纠集人马向敌人发起攻击了。在一座桥的右边有一处神地由敌人的两座箭塔守卫着，可将其夺过来，最后干掉所有敌人及建筑物即可过关。（种族：Taros）

第六关　恐怖的丛林

舰队顺河而下到达地图下方的沙滩，让舰上的士兵登陆并占领那里，让我方的女祭司在沙滩上建立四座箭塔，务必要保障女祭司和旗舰的安全。本关开始时我方由1艘旗舰、1艘运输船和2艘小船组成的舰队出现在地图左侧河流的源头处，同时附近的两座孤岛上已分别建立了1个Lodestone。率舰队顺流而下，绕过中部河流的转弯处来到一片沙滩前，在由舰队加强警戒的同时迅速让舰上的13名武士和7名弓弩手登陆，并随时准备击杀袭来的Zhon族士兵（多为最低级的小兽人Coblin）。当沙滩上的敌人肃清后就可以让女祭司开始建造箭塔了。如果能源不够用，在沙滩的左边和上边还各有一处圣地，可先让女祭司在那里建造Lodestone，然后再造箭塔，胜利会伴随着四座箭塔的完工而很快到来。如果不满足这样简单地完成任务，可先不急于建成第四座箭塔，而是让女祭司造一座初级兵营（Enclave），进一步加强军事实力后肃清整个地图上的敌人，注意不要将与我军隔河相对的另一小片丛林中的敌人忽略掉。（种族：Veruna）

第七关　清除异类

让Beast Handler制造更多的士兵，向位于地图下方的Veruna领地进发，摧毁他们所有的防卫塔。本关开始时我方有9名猎手（Hunter），7名斧头怪（Troll）、2只飞龙（Drake）和1名驯兽人（Beast Handler），位于地图左上角的Zhon族营地内，并已拥有了2个Lodestone及1高级能源石（Divine Lodestone）。让驯兽人大量制造猎手和斧头怪，然后纠集军队向位于地图下部沙地中的Veruna主营地进发，并摧毁他们的防卫塔，注意多利用飞龙的广阔视野为自己的部队预警，同时不要忽略位于地图右下角沙地外的敌人。（种族：Zhon）

第八关　无情杀戮

让Lokken建造能源石、建筑物及防御工事；化解Aramon族的早期攻势；建立一定的军事力量；向下方进攻Aramon族的城池，摧毁所有城中的士兵和建筑物，并保障Lokken的人身安全。本关可以有幸目睹到4大种族之一的Taros族首领Lokken的风采。我方开始时位于地图上方的一片宽阔高地上，这对于我军来说是十分幸运的，因为只要扼守住敌人进入高地的入口就可确保营地的安全。而且在这片高地上集中分布着5个“圣地”，因此能源应该是十分充足的。先让Lokken建造低级建筑Cabal，在Cabal制造Dark mason的同时，迅速在高地入口处建造几个Caged Demon以加强防御，然后就可以建造Lodestone和更高级的建筑Abyss了。而后再建几座威力巨大的防御塔Mage Tower，就可以高枕无忧地积蓄力量了，当攒足一定兵力后可向地图左下角的Aramon族城池发起进攻。本关制胜的关键是兵种Iron Beak的应用，对于这种机动性好且极具威胁性的空中打击力量，如果能从数量上构成一定规模，那么将敌人的城池化为灰烬即易如反掌。（种族：Taros）



第九关　无形之手

让刺客运用隐形术进入城中，找到并杀掉Alchemist，得手后从城市右上方的出口逃出。本关应

充分发挥刺客所具备的隐形功能（不过不用也可以，因为刺客的移动速度相当快，笔者就曾尝试过不使用隐形术而胜利完成任务），在绕开城门的两名卫兵后（也可利用刺客能够远距离攻击的优势杀之）进入城内，沿道路一直向北走，在快接近城墙的时候，会在稍偏左的位置看到一名身披斗篷的老者，他就是你要找的人，杀了他后迅速逃逸。在完成任务的过程中，一是应注意使用隐形时的魔法值的消耗，当魔法值降为零的时候，刺客就无法再施展隐形术了，这时候敌人会轻而易举地发现并围捕刺客。尤其应注意不要接近城墙上的箭塔，它的观察和攻击范围都很广，另一点要注意的是即使处于隐形状态，当过分接近敌人时也会被发现。（种族：Aramon）

第十关　黑暗军团

用Lokken建立一个具有稳固防御体系的营地，组成强大的军事力量向下方挺进，消灭所有的Aramon族众，并保证Lokken的人身安全。在本关开始时，Lokken和1只Fire Spout、2名骷髅射手、2名黑暗骑士及2名刽子手出现在地图的左上方，而敌人在地图的下方。本关最大的问题在于如何化解敌人初期不断的进攻。不过幸好在地图的中部有一大片岩石，我方可充分利用这一天然屏障，迅速以其为中心在左右各建几座魔法塔以完全封锁敌人进入地图上半部的通路。当建好防御后，我方就可以安心建设发展了。本关我方除了可以建造Abyss外，还可以建更高级的建筑——神庙，从而制造另外两个新兵种Fire Spout和Lich。具备一定军事实力后向南推进，彻底消灭地图上的敌人。（种族：Taros）

第十一关　邪恶的扩张

一组搜索小分队驻扎在高地上，现在他们正面临着被攻击的危险，如果可能就拯救他们；在Lokken的周围建立坚固的防御体系；组建军队占领高地，让黑暗祭司在高地上建立其特殊的神庙，保证黑暗祭司和Lokken的人身安全。同上一关一样，Lokken带领其随从出现在地图的左上方，而在地图下部的高地上也有1支本族的小分队。我方一上来可将小分队召回以加强主营地的防御，然后在早期还是以建防御塔为主。当建立稳固的防守后，可在Abyss中制造Iron Beak，然后用它们扫清位于地图底部的Aramon族营地，并负责在高地巡逻，这时候再派黑暗祭司去安心地建造神庙即可。（种族：Taros）

第十二关　苍天之怒

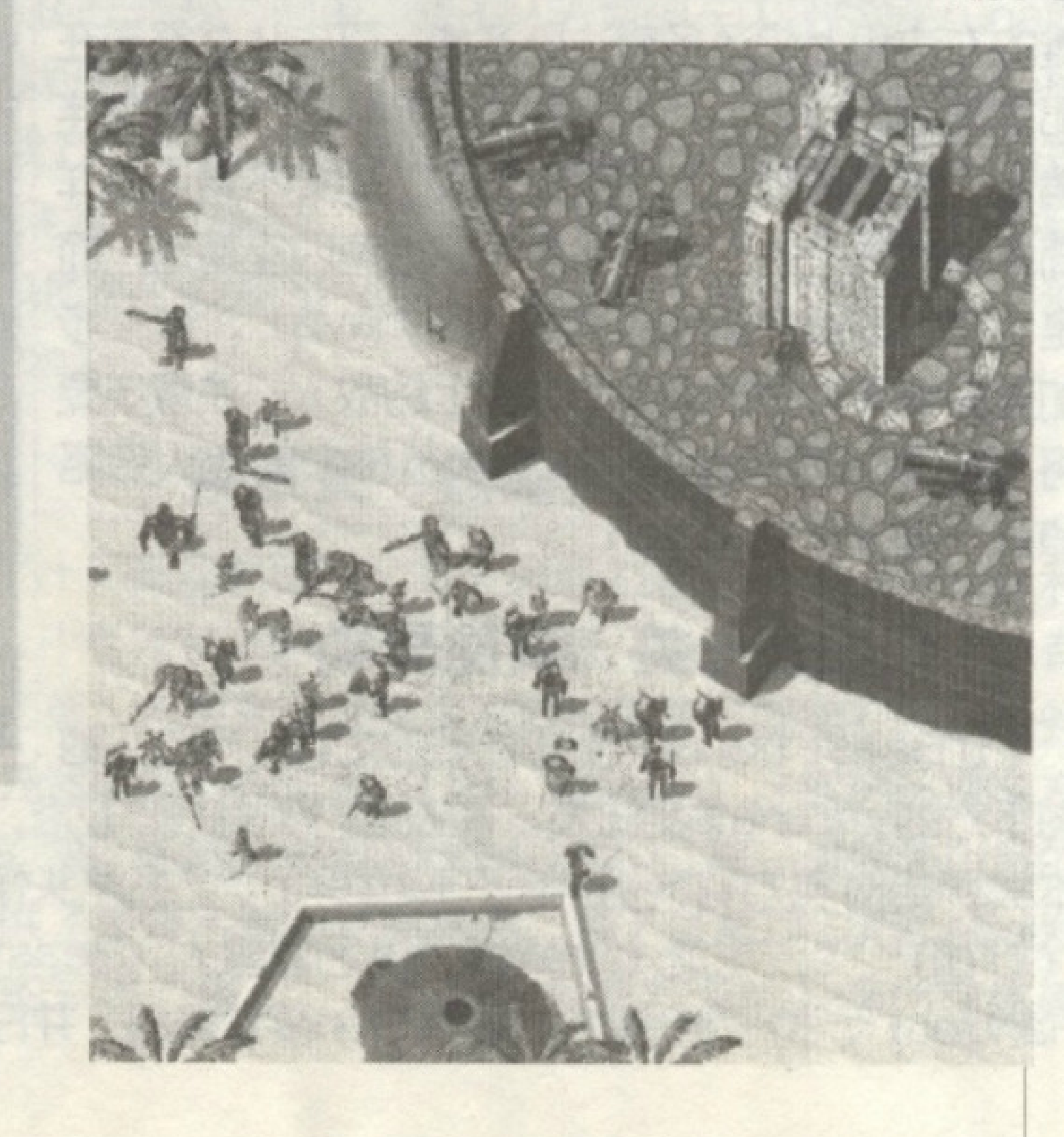
Taros族的军队正从右部向这里集结，用Aramon族的新式大炮消灭他们。本关可说是游戏中最简单的关卡之一，我方包括4门大炮在内的军队都集中在地图左侧中央的城堡内，玩家只需将游戏速度调到最大值10级（否则会嫌敌人来得太慢），然后就可以欣赏大批的敌人气势汹汹源源不断地从正右方及城堡的侧翼涌来……送死？！几乎都不用亲自动手，敌人就全被消灭了。（种族：Aramon）

第十三关　丧心病狂

向上到达Lothol城，一场Taros族与Veruna族的激战正在进行，无论如何要避免卷入战争中；Joreth进入Lothol城后赶奔码头，必须保证Joreth的人身安全。开始时Joreth及其护卫位于地图的右下角，而Lothol城位于地图的左上角，到达那里最保险的途径是先沿着底部向左，一直走到地图底部中央的地方。在途中会遇到一些Taros族的僵尸，不过不足为虑，然后向上走到地图的中央，这时就不要再向前走了，否则会同Taros族的防御塔遭遇，那可就惨了。应向左来到通往城市的石路，然后沿着这条路一直向上就可到达Lothol城了，进入城中后让Joreth向左赶往码头即可顺利过关。注意在地图的左下角也有一城堡，但那里几乎已被Taros族完全占领了，因此一定要避开。在前进的途中会不时看到正在激战的双方士兵，如果想为旅途增加一些刺激可投身于战斗中，但千万要记住自己的使命，并保护好Joreth。（种族：Aramon）

第十四关　不速之客

让Veruna族首领Kirenna建造能源石；建造船厂并以更多的兵力去攻占其它的岛屿，彻底粉碎敌人的侵略；必须保证Kirenna和Solan Rixx旗舰的





安全。我方一开始位于地图中下方的小岛上，岛上有两处“圣地”和由士兵护卫着的Kirenna。整个地图共有大小14处岛屿，左上方有一大一小两座岛，右上方还有1座大岛。建议应在建立本岛坚固防御的前提下，向右上方的大岛发展，因为上面不仅有可以建能源石的“圣地”，而且还有我方进一步发展所需的空间。占领该岛后就可以建造其它建筑设施了，在这期间敌人会派Drake和巨鸟来骚扰，不过这些可怜的家伙在我方箭塔和弓箭手的坚固防御下，都只落得有来无回的下场，当具备一定的实力后就可以建造船厂运送士兵去攻占其它岛屿了。注意在攻占岛屿时一定要配合舰队战力的辅助应用，必要时可由旗舰（Flag Ship）修建备有强力巨弩的浮塔（Floating Tower），最后攻下最大的岛屿顺利过关。（种族：Veruna）

第十五关　愤怒的海洋

敌人从北方向我领地入侵，用浮塔和箭塔构筑我方的防御工事。保护我方的能源石，它对我军抵御敌人的进攻具有重要的作用。开始时我方的旗舰位于地图中下部小岛旁，而与此岛临近的海面上还有另有一座更小的岛屿，上面也有一处“圣地”。旗舰应迅速在岛上建立初级建筑Enclave，然后是能源石、造船厂，以及浮塔、箭塔等防御力量，抵御敌人由Drake、巨鸟和水怪构成的攻势应该不成问题，当守住能源石超过30分钟即可顺利过关。如果嫌这样太平淡，可去攻占地图左右上方的两处大岛。（种族：Veruna）

第十六关　新的舰队

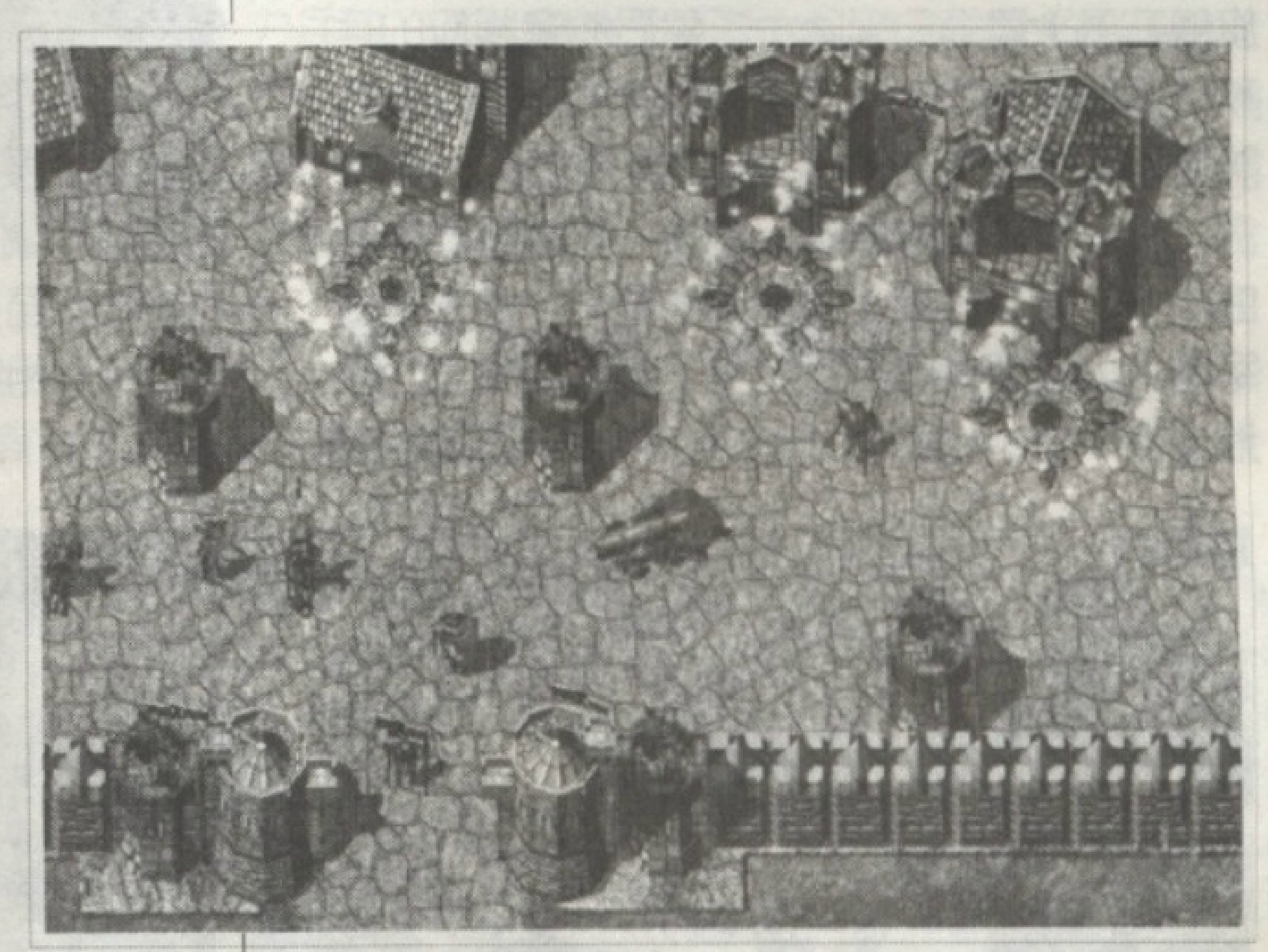
建立防御力量，保护好能源石；Kirenna及其舰队向西移动并建立基地；指挥军队向北彻底消灭Zhon族族众。我方的开始位置在地图右下方的小岛上，面积不大，很容易通过建立浮塔、箭塔以及配备一定数量的弓箭手形成坚固的防御，当实力强大后就可以从地图左边大陆的左下角登陆，步步为营，稳扎稳打，获得胜利并不是件难事。注意敌人有一种会吐火并使人石化的爬行怪，应多加小心，另外不要漏掉海上敌人的一些军事力量。（种族：Veruna）

第十七关　移动的哨塔

让猎手在峡谷中找到生活在那里的石头巨人，用他们摧毁西北方Veruna的城堡。在开始时猎手位于地图右上部，应迅速派他去地图中部的峡谷处寻找石头巨人。石头巨人出现的位置是不固定的，但都是在Zhon族废弃的营地内。这些行动迟缓体型巨大的家伙具有极广阔的视野和较强的超远距离攻击力，就因为他们具有同防御塔一样的能力，因此被称为可移动的哨塔。当找到4名石头巨人后就率领他们迅速奔向位于地图西北方的Veruna城堡，注意不要拖延太多的时间，因为如果给敌人较长的发展时间，对于我方取得胜利会增加不必要的困难。（种族：Zhon）

第十八关　战争

充分利用石头巨人做好营地的防御；尽可能多的建造能源石以提高快速生产兵种的能力；尽可能快的组建成一支庞大的军队；注意通过加强空中侦察密切注视敌人的动向；穿越河流彻底消灭地图左面的敌人。本关地图很大，而且敌人的军事力量惊人的强大，所以应做好进人激战的准备。我方位于地图的右边，与敌人隔河相望。刚开始时可守住一两处能源石发展，这期间敌人会不断过来骚扰，尤其以从地图中上部进攻为主。当我方的防守不成问题，且实力强大后就可以着手肃清河这边的敌人了。敌人的士兵一方面从河



中央的小路涉水而过，另一方面使用舰船从河的上部运过来。我方应针对其采取相应的措施。全部歼灭右岸的敌人后可在所有的圣地上建立自己的能源石，并制造Drake和石头巨人开始准备反攻。要稳扎稳打，并充分发挥石头巨人威力，扫清所有敌人。（种族：Zhon）

第十九关　一剑穿心

Veruna族在左下部的岛屿上建立了坚固的防御工事，而且在其它地方也建立了营地。Zhon族首领Thirsha必须建立庞大的军队以同敌人对抗，快速地猛攻可以遏制敌人的发展。在摧毁敌人岛上的要塞和周围海军设施的同时，必须

保证Thirsha的人身安全。本关我方处于地图右上方的高地上，整个地图上的陆地被海洋从中间一分为二，只靠最底部一条小路连接，而敌人要塞就位于海中心的岛上。本关制胜的关键在于要完全封死敌人从海上和地图最底下过来骚扰的通道，我方应先着手完成对右侧大陆和海岸线的控制，然后还是依靠庞大的Drake群和石头巨人，集中力量对岛上的敌人发起猛攻，相信可以轻松过关。（种族：Zhon）

第二十关　登陆

向南方扩展，建立海岸营地，在继续发展的同时要依靠舰队的力量巩固防御，继续向南方深处的丛林地区推进，并在那里建立地面部队，占领Zhon族的2个村庄，并在其中各建4座防御箭塔，在战斗进行中要保证Solan Rixx旗舰的安全。开始时我方位于地图左上方的1座小岛上，上面有2处圣地可以建造能源石。应先由旗舰在岛上建造Enclave，然后制造相应的兵种，同时旗舰继续在岛的周围修建浮塔以加强防御。建造船厂并占领主岛东南部的另一处孤岛，在上面建立能源石。积蓄一定力量后由主岛向下，在大陆最左边的高地登陆，并凭借海军的火力支援站稳脚跟。接下来就简单了，原地建造Enclave和Citadel，并用这些建筑制造相应的兵种，然后向敌人发起最后的进攻。敌人的村庄位于地图中部，由左向下，一小一大，随着每个村庄内四座箭塔的落成而顺利过关。（种族：Veruna）



第二十一关　毁灭之船

Kirenna率领新式战舰投人战斗，运用这些战舰可削弱敌人的防御力量；在滩头登陆并发展军力，将Zhon族赶回丛林中，胜利的标志是Kirenna到达古老的Kandran之路，而且必须保证Kirenna和Solan Rixx旗舰的安全。一开始Kirenna率巨型战舰出现在地图右上方的小岛旁，我方可以以此为基地开始发展，或凭借新式战舰的强大火力迅速抢占距离最近的滩头阵地，并以此为自己的营地。当造出庞大的舰队和地面部队时就可以向敌人进攻了。进攻时兵分两路，一支是由新式战舰构成的无敌舰队，从大陆的右边顺着蜿蜒的河道进人大陆内部，并消灭沿途敌人的有生力量。另一支队伍由Kirenna率领，向地图右下角推进，当Kirenna抵达右下角一小段石头路时即可顺利过关。（种族：Veruna）

第二十二关　解救囚犯

经过侦察，发现了敌人在岛上的一座监狱。让Kirenna在大岛的最南端登陆，并建立地面部队，救出关在监狱中的犯人，然后用船将不少于20名的犯人运送到岛的左面，且必须保证Kirenna和Solan Rixx旗舰的安全。我方以开始时占据的小岛为基地发展力量，当力量强大后可在舰队的火力支援下，从大岛的最南端登陆，在敌人进攻的必经路上修建两座炮塔。然后在新营地至少建两座Citadel，以最快的速度扩充军力，注意步兵与弓兵相结合。然后在Kirenna的率领下冲向地图右中部的监狱，扫清周围之敌后，让部队在周围组成警戒线，同时让Kirenna打开监狱大门，并带着犯人逃至岛下端的营地，然后乘船到达岛的左面，胜利过关。本关的关键在于行动必须迅速，因为监狱中犯人的数量会随着时间的流逝而逐步减少，而且当他们刚被从监狱中救出的时候，会遭到大群Iron Beak的追杀。（种族：Veruna）

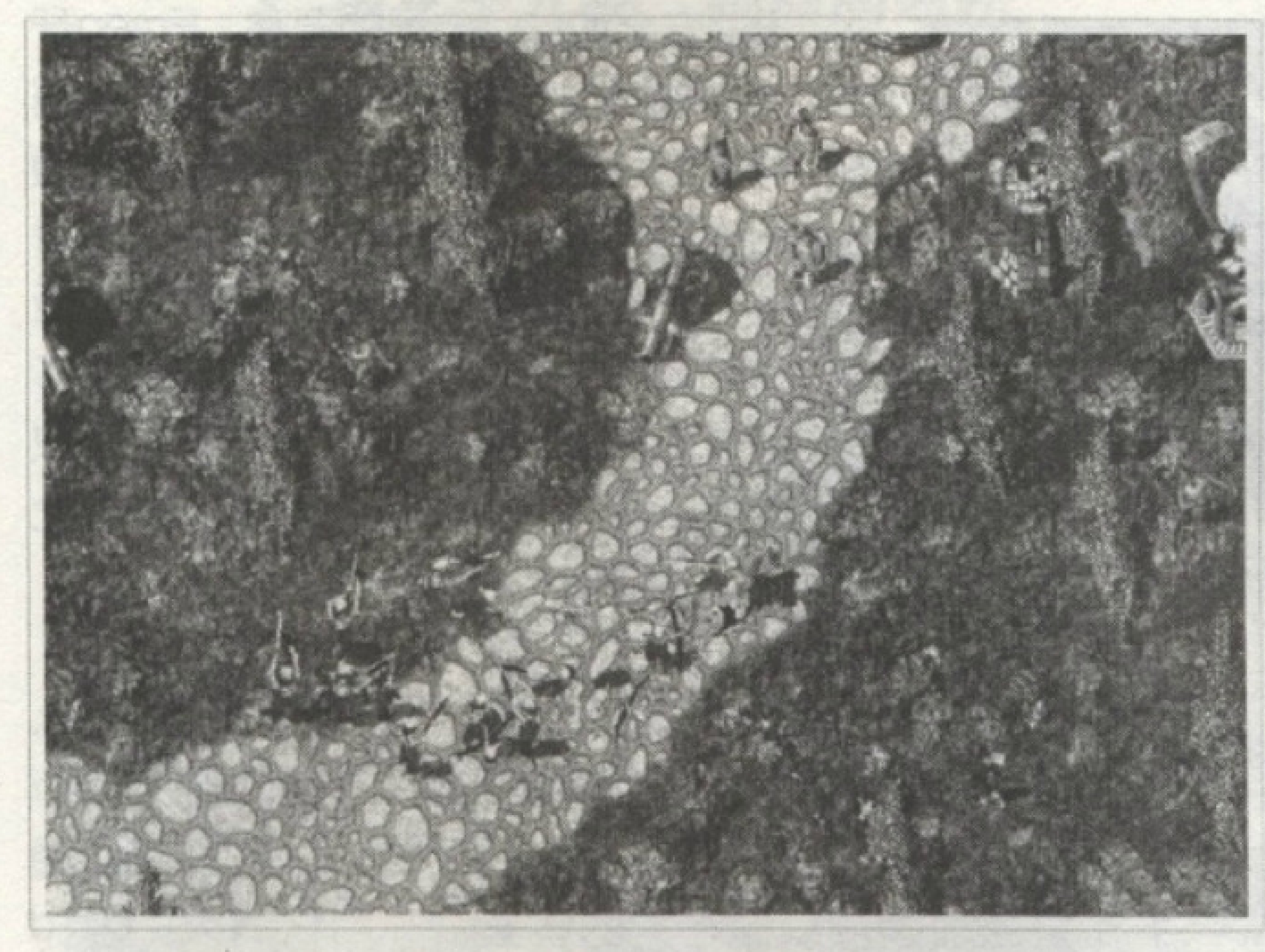
第二十三关　Zakum屠夫

从被救出的犯人口中得知敌人在上方建立了一座要塞，让犯人小分队去袭击该要塞，并杀死邪恶的Leimar男爵，战斗结束后必须有至少一名囚犯活下来。开始时我方军队出现在地图左下角，让舰队上的士兵登陆，将他们分别按囚犯和火枪手编好组，然后就可以向位于地图北方的敌人要塞推进了，同时可以派舰队沿海岸线消灭其他敌人。在要塞的门口有两座Mage Tower，可由火枪手将其干掉，最后杀掉要塞中的Leimar男爵即可顺利过关。（种族：Veruna）



第二十四关　恐怖的发现

找到1辆抛石车，然后用它摧毁Heart Of Thesh周围的围墙。让Joreth到达营地的中心，在前进的路上小心Troll的攻击，并保证Joreth的人身安全。我方开始的位置位于地图左中部，沿围墙向下搜索，在地图的底部稍靠近中间的围墙上会找到一部抛石车，有了它就可以



向地图中心进发了。来到一处有围墙包围的石台前，击毁围墙，Joreth进入该地即可过关。（种族：Aramon）

第二十五关　背叛

让叛国者Buriash的军队同随后到来的Taros族军队汇合，然后向右推进，摧毁所有Elisin的军事力量。本关敌人实力较弱，因此我方可放心发展。在纠集了一定的Aramon族叛军与Taros族军队后即可一举攻下位于地图上、中、下三处的村庄。（种族：Aramon & Taros）

第二十六关　我们是未来

率领Aramon族与Taros族的强大联军攻占固若金汤的Narmer城，摧毁位于城右面的Anu神庙，并派黑暗祭司在那里建造一座自己的神庙，如果黑暗祭司被杀，那么敌人的欣喜是可想而知的。我方开始的位置位于地图左侧高地上，这个地区易守难攻，只要配备一定数量的火炮、Mage Tower和炮塔，相信即使面对敌人再猛烈的进攻，也管保叫他们有来无回。同样，本关敌人也有火炮和炮塔构成的防御体系，因此不要采取地面直接进攻，派一大群Iron Beak去将敌人的城池化为灰烬吧！战术是不是有点单一？但这确实是十分有效的获胜方法。当战场上的敌人被彻底清除后，就可以派黑暗祭司去建造神庙了。注意不要忽略敌人主城上方的另一座小城。（种族：Aramon & Taros）

第二十七关　不适合人类生存的大陆

建立庞大的军队，摧毁敌人包括2座城堡在内的所有军事力量，并保证Lord Dernhest的人身安全。我方开始的位置位于地图右中部的城堡中，有2座炮塔和1座箭塔，还有一些士兵，而且兵营和Keep都是现成的，这恐怕是最爽的开场了。敌人的主力集中在地图左上方，而地图右下角也有敌人一个小营地。我军可以派部队先着手消灭这一小股敌人，让炮兵干掉敌人营地的Mage Tower，然后一鼓作气占领营地。再迅速抢占与之相连的高地，并建立足够的炮塔和箭塔阻止敌人从这个区域的进攻。当防守稳固后，就可以继续扩充军队，并攻占敌人位于地图左上角的主营地，全歼敌人后过关。本关敌人投入了不少强力兵种，对其中的天空骑士和喷火兽应多加小心。不过我方亦有骑士和泰坦助阵，所以只要在部队编制中配备一定的防空力量，相信无论是进攻还是防守都应不成问题。（种族：Aramon ）

第二十八关　埋葬死亡

清除路上阻挡我军的Taros族士兵，使Lord Dernhest平安地穿过Taros族村庄到达最上方。本关的任务十分简单，事实上我军除了早期会同由僵尸组成的一小股敌人遭遇外，几乎不会遇到过多的麻烦，只需让Lord Dernhest沿着道路一直策马前行，抵达地图最上方即可。（种族：Aramon ）

第二十九关　鬼城空巷

让Lord Dernhest率领人马直接沿城墙绕入Shekelesh城的中心即可，在这座鬼城中会与一些僵尸和巨大的螳螂怪遭遇，不过可以不理会它们而直奔目的地，顺利过关。（种族：Aramon ）

第三十关　死亡别动队

Elsin的军队已占领了Shekelesh城，并在城墙外布置了岗哨。在不惊动城中敌人的情况下，杀死城外巡逻的哨兵。我方开始的位置在地图右下角，由2名剑魔和1只侦察兽构成了死亡别动队。保护好这只侦察兽对完成任务是有很大帮助的，我方只需消灭城外的四股巡逻兵即可过关。（种族：Taros）

第三十一关　鬼城屠戮

本关任务较为简单，我方会定期出现由3名天空骑士、2只

Fire Spout、2只喷火怪及3名剑魔组成的援军，因此尽情屠杀即可，在城的中心还可手刃Lord Dernhest。（种族：Taros）

第三十二关 诱饵

留心观察Veruna族士兵的动向，将他们引到位于北部群山右面的死亡图腾柱前。本关的地图中央为群山所隔断，我方的一名猎手出现在地图左上部，而死亡图腾柱则位于地图的右上方。只需让猎手沿着群山上的绿色高地向死亡图腾进发即可，注意不要走高地以外的大路，否则会陷入敌人的截击。当猎手从山脉最底部下来直奔目的地时，会引来一大批Veruna族士兵的追杀，不过这正合我意，因为不久就可以闻到敌人被死亡图腾攻击而发出的焦糊气味了。（种族：Zhon）



第三十三关 无声无息

派猎手充分利用高地拓展视野，找到Veruna族的6处营地，记住不要被敌人发现。本关中敌人的6个营地分别位于地图稍左侧的高地和地图中部高地附近，只需派猎手爬上高地，发现它们后即可过关。（种族：Zhon）

第三十四关 以牙还牙

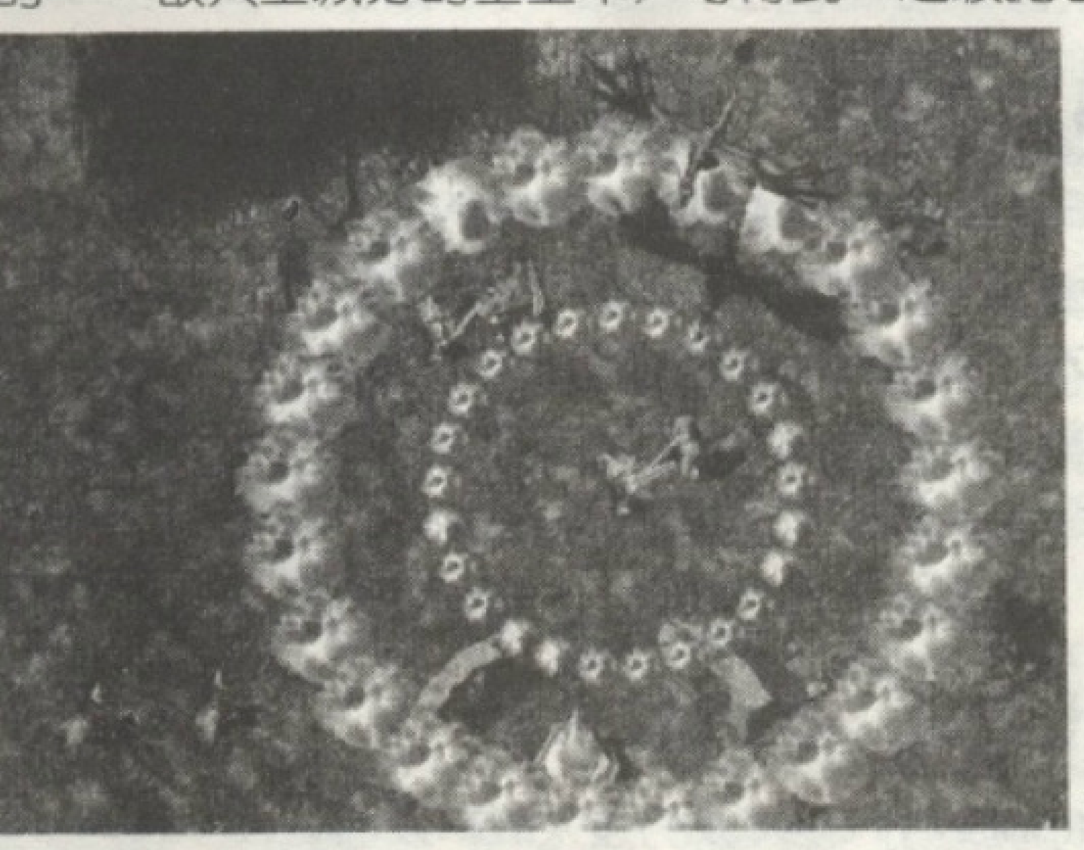
建立庞大的军事力量，准备给Veruna族以致命的打击。我方开始的位置位于地图左下角，应迅速建立能源石，并通过建造死亡图腾并配备一定数量的石头巨人将地图的整个下半部区域划为自己的势力范围。敌人的大本营在地图右上部的高地上，只有左、右两个小口可以进入，而且敌人在高地上建立了密集的防御炮塔，还有海军助阵，因此如果我方仓促进攻一定会死得很惨。我军应综合运用Drake和石头巨人这两类强力兵种，Drake为石头巨人所提供的广阔视野可以充分发挥石头巨人的超远强力攻击能力。我军应首先由下而上逐步推进，直至最后将敌人完全压缩在高地上，然后摧毁敌人高地左侧相对薄弱的防御力量，并迅速抢占高地左侧，尽快制造石头巨人和Drake以站稳脚跟。如果我方能做到这一点，胜利之神的金矛就已指向我军了，最后彻底消灭包括海上力量在内的敌人即可过关。在本关中我方可以制造新的兵种Shaman，他不仅可以用闪电攻击敌人，还可以建造超级能源石。（种族：Zhon）

第三十五关 刺客Emen

Lord Buriash在其右下方的本土建立了营地，Emen必须潜入敌人营地并暗杀Lord Buriash，得手后应迅速安全地逃回自己的要塞。Emen开始位于地图左上角我军戒备森严的要塞内，可派他沿着石头路先向右再向下直接进入敌人营地内。在营地右上部有一群持剑武士守卫着一名红衣剑士，他就是背叛Aramon族的Buriash。杀掉他后迅速向本方的要塞内撤退，在撤退过程中应小心敌人的剑魔，只有他的移动速度可以追上Emen。（种族：Aramon）

第三十六关 人民的力量

派Ayle尽可能多地将平民招募到我方的队伍中来，消灭沿途的敌人并在至少5名平民的跟随下进入放有超级抛石机的堡垒，并用它消灭Lord Buriash的要塞及周围的巡逻兵。本关开始后让Ayle在周围的五个村庄中招募大量平民，然后进入地图右下方敌人主城旁的堡垒中，可得到一超级抛石机和一座箭塔，然后就可以用抛石机在小地图上锁定并攻击敌人了。应先干掉敌人要塞中的箭塔和兵营，而后是超级能源石，最后在平民的配合下肃清残敌胜利过关。（种族：Aramon）



第三十七关 Thesh之心

Joreth及其卫兵沿着城墙悄悄从城的下方入口潜入，迅速奔向城右上角的神庙处，找回Thesh之心，在整个过程中应尽量避免与Taros族士兵发生直接的冲突。另一种完成任务的方法是，Joreth及其卫兵一开始就沿着城墙向右走，一直来到Thesh之心的城墙外，击毁城墙后直接进入该地区过关，这样可省去不少时间



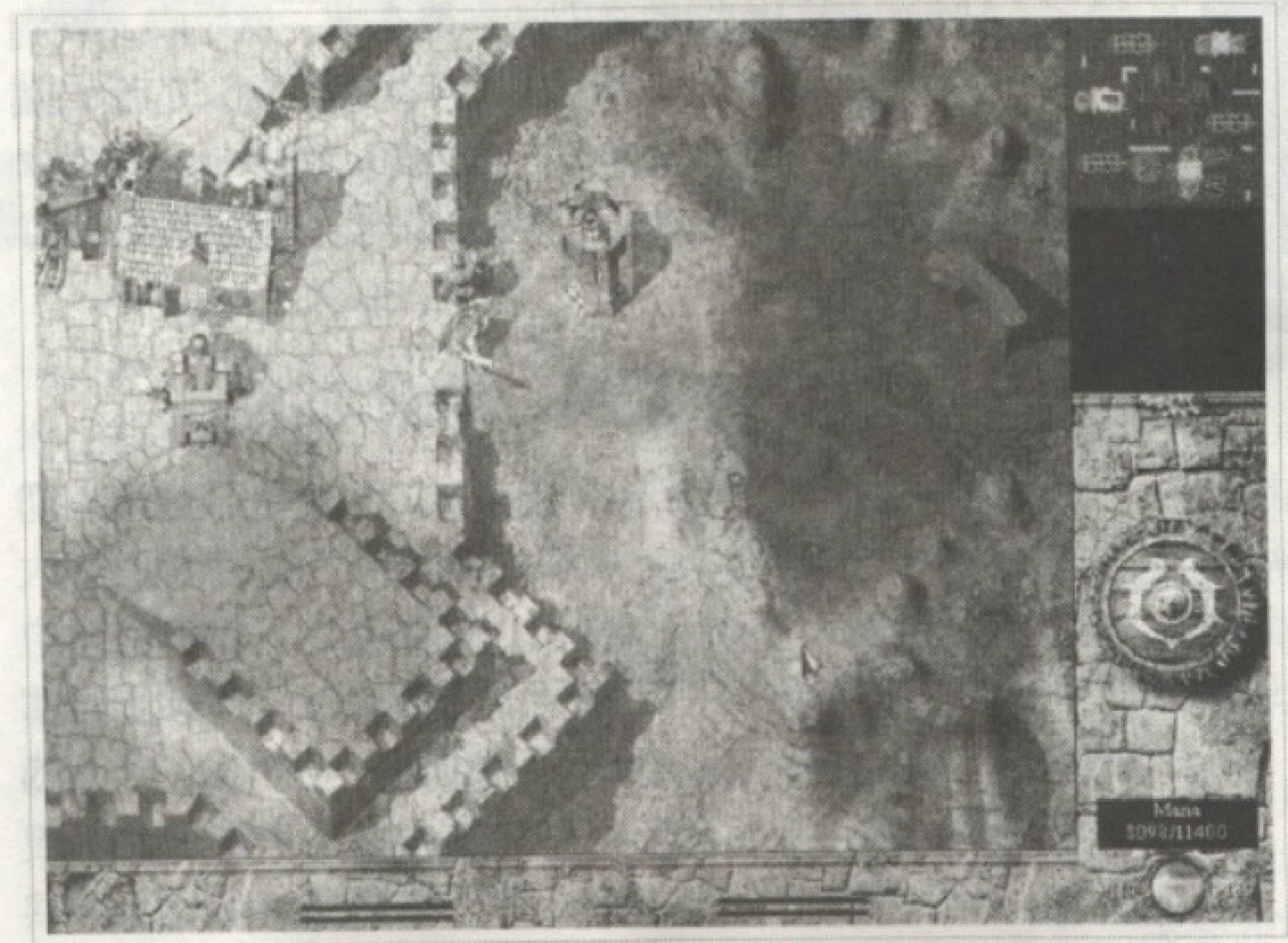
和麻烦。（种族：Aramon）

第三十八关　神龙初现

派Anu的侍僧去地图下部的小丘旁带回三只鹿（整个地图上共有7只鹿），将它们放置在Kandran的祭坛后，由剑士杀掉它们。随着一阵大地的震动，1只金龙出现了，用它去消灭敌人简直易如反掌。（种族：Aramon）

第三十九关　绚丽的翅膀

用金龙消灭所有Taros族人侵者，注意保护金龙的安全。本关敌人在地图各处分布了5股，有战力极高的金龙助阵，相信灭敌



应该不成问题。可先派金龙对敌人施放地震术，然后再大队人马一起掩杀过去，肃清敌人后即可过关。（种族：Aramon）

第四十关　历史的烙印

让两艘船上的士兵在右边海岸登陆，同时派金龙立即投人Veruna与Zhon的激战中，肃清敌人后过关。（种族：Aramon）。

第四十一关　崩溃

Zhon的战线在Aramon及Veruna的猛烈攻势下已全面崩溃，Thirsha也在战斗中身受重伤，现在有大批的Veruna族士兵正源源不断地向这里掩杀过来，可派士兵据守高地拖住敌人，同时让Thirsha迅速向地图右边撤离。（种族：Zhon）

第四十二关　劫后余生

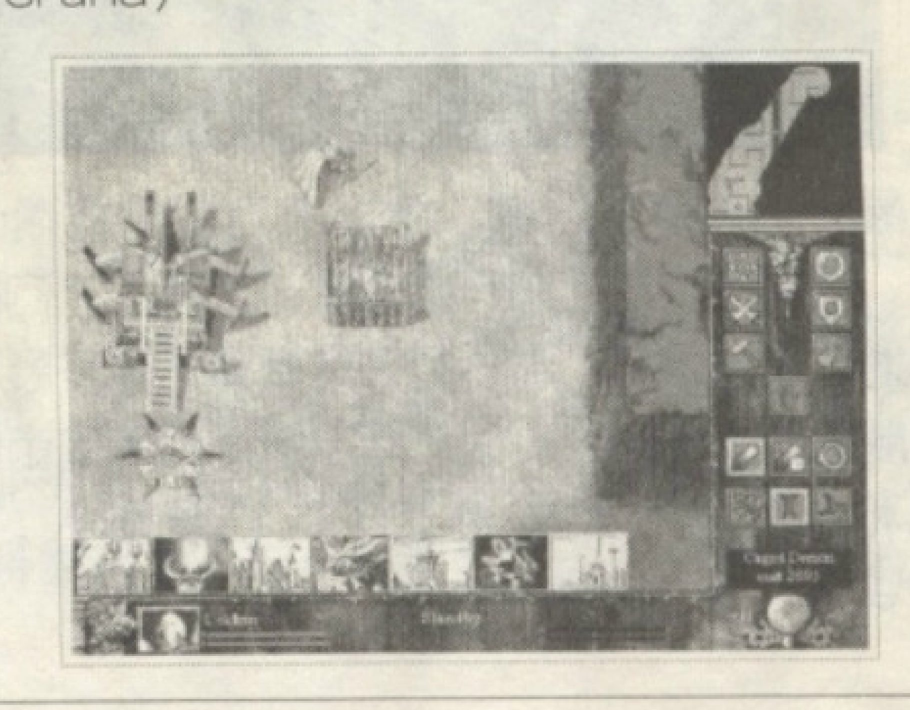
因受伤而行动迟缓的Thirsha未能彻底摆脱敌人的追击，现在她必须穿过敌人的封锁，到达右上部群山中的死亡图腾处。本关必须谨慎小心，因为敌人在通往目的地的所有道路上都设了埋伏，而护卫Thirsha的只有一名石头巨人和三名猎手。最佳路线为，从起始位置一直向下，爬上最底部的绿色高地，然后沿着高地的最下部一直走到地图的最右边，在这过程中会与几名亚马逊骑士遭遇，不过凭借Thirsha的风暴魔法，应付他们应不成问题。到达地图最右边后，一直向上赶奔目的地，当快接近目的地时会有一大群狂战士从上方杀出，此时一方面让剩余的卫兵不惜一切代价掩护Thirsha，另一方面Thirsha也必须施展风暴术干掉第一批敌人，然后迅速向目的地逃去，这样再结合死亡图腾的攻击就可以安然脱险了。（种族：Zhon）

第四十三关　贵重物品

Lokken的贵重物品已被安放在一辆马车上，它必须被平安送到地图的下方。敌人在必经之路上部署了包括火炮、抛石机、飞艇等兵种在内的严密封锁线，而且还有小批的敌人进攻我方城市。我方完成任务的关键是在派天空骑士彻底消灭道路上的敌人前，不要打开城门出去。当天空骑士消灭了道路上的火炮后，会有敌人的大队人马从底部杀向城市，不过他们都会在城门外被魔法师堡垒解决掉，完全肃清敌人后就可以让马车平安抵达地图下方了。（种族：Taros）

第四十四关　收紧绞索

进攻Taros族Elam主城的战斗终于开始了，Aramon与Veruna已联合起来一起消灭Taros，我方必须突破城市外围的两道防线，并运送20门火炮进人城内，同时必须保证Elsin和Kirenna的安全。本关开始时我方位于地图右下角，而敌人的防线几乎占据地图的二分之一。不过我方的火炮和金龙在攻城掠地上会发挥极强的优势，破墙而人不失为迅速人城的一条捷径。只要充分发挥自身兵种的优势，步步为营，稳扎稳打，获取胜利并非难事。（种族：Aramon & Veruna）



第四十五关　危机重重

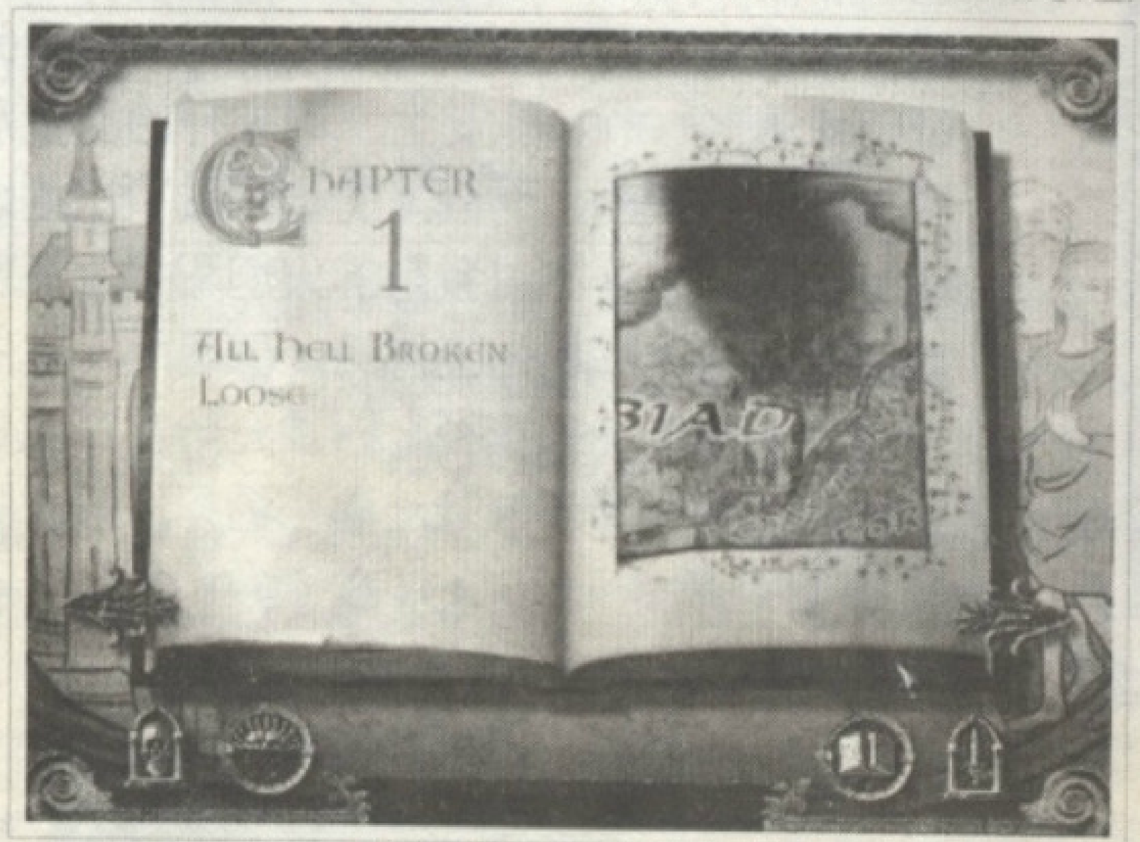
装有Lokken贵重物品的马车终于安全地出了Elam城，但它必须继续向下方移动，能否在敌人的围追堵截和海上巨型战舰的猛烈炮火下平安抵达目的地成为本关



胜利与否的关键。在马车前往目的地的过程中共有4股敌人前来截击，其中尤以第3股敌人的行动最为迅捷，也最具威胁。因此只好采用凯撒大帝的乌龟阵形，用守卫将其团团围住，再诱敌人来上钩，迎接他们的当然是魔法师们的终极魔法了，消灭这些敌人后就可以让马车安全赶往目的地了。（种族：Taros）

第四十六关　Elam的心脏

消灭城中所有的Taros族众，并保证Elsin和Kirenna平安无事。本关地形复杂，各片区域之间被暗河隔开，只能从小桥通过。而敌人会凭借地理优势迅速



发展，遍布整个区域，所以我方应采取速战速决的方针。从地图的右上角开始发展，先后占领向右和向下的圣地建造能源石，然后扼守住要道迅速发展军事力量，在舰队猛烈的炮火支援及可以超远距离攻击的超级抛石机和超级抛石船的协助下，扫清敌人。（种族：Aramon & Veruna）

第四十七关　海洋的阴影

要不惜一切代价使马车平安地搭上位于地图下方港口中的走私船，然后从海洋的上方逃离敌人的追击。本关的前期任务，即能否护送马车平安登船对玩家来说是个挑战。因为敌人的实力相当强，不仅行动快，还配备了如火枪手和弓箭手等远距离攻击兵种。因此我方要充分利用魔法师的终极法术，迅速有效地消灭敌人。当马车到达地图下方村庄前，会从右前方杀出大批人马，此时可让残部拼死拖住敌人，让马车迅速登上村庄下部港口中的走私船。如果能做到这一步，就有80%的胜算了。让走私船沿地图最底部驶到最右端，然后向上来到岩石高地的水平线上，施展隐形术迅速向海洋的最北端疾驶。在途中要注意躲避敌人的战舰，因为如果靠得太近，即使隐形也会被敌人发觉，祝自己好运吧！（种族：Taros）

第四十八关　终章之战

Lokken已陷入穷途末路之中，现在是了结这一切的时候了。在Elsin和Kirenna的率领下，历史上最强大的军团将结束Lokken的生命。本关我方开始的位置位于地图左中部，一上来敌人会从上下两个方向袭击我军阵地。消灭这些来犯之敌后迅速发展，当积聚了足够的力量时，就可向地图右部推进了。沿途干掉路上的敌人，并攻占中部的敌人堡垒。而后立即就地修建防御炮塔以抵挡敌人的疯狂反扑。接下来沿中间堡垒南面的一条狭长通道进攻Lokken的所在地，敌人已修建了大门和Mage Tower，凭借天险妄图阻止我军前进的步伐。我军可就地修建超级抛石机，扫清障碍后就可直捣黄龙了。（种族：Aramon & Veruna）

Darien大陆上这场壮丽的战斗史诗暂时划上了句号，但大陆上依旧流传着关于失踪的Thirsha及其隐没于丛林中的Zhon族的传说。Lokken虽然被消灭了，但飘摇在风雨交加的海面上，载有其神秘物品的小船却慢慢地融于黑暗之中……





地下城守护者II

Dungeon Keeper 2

下



地下世界日记

昨天晚上我做了一个梦，梦见我来到了地上的世界，那里到处充满阳光，有很多很多人生活在一起，十分快乐。这个地方实在是太美了，所以从今天开始，我一定要努力在二十天内攒齐二十块传送宝石冲到地面上去，享受另一番人生的滋味……

第一天 战场呼声——永笑国

任务目标：突击并杀死领主安东尼奥。

副任务：建造一个5×3的巢穴；建造一个3×3的孵化室。

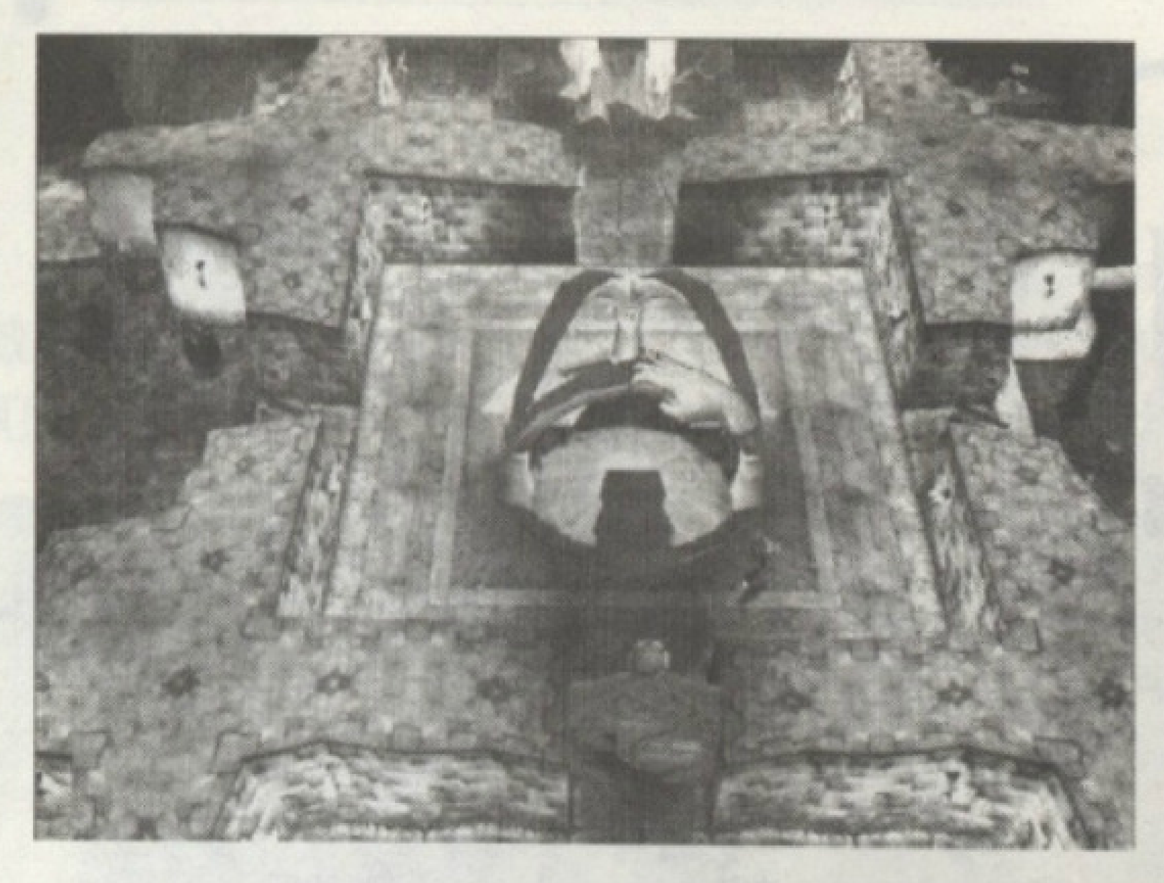
今天我要与第一个敌人——领主安东尼奥展开第一场战役，因为他拿着第一块传送宝石。首先，我要熟悉一下这属于我的一切。这个象心脏一样不断跳动的就是我的地下城之心，有了它我便拥有了生命和无尽的法力；那个有几根水晶柱的大洞就是传送室，我的手下除了小魔鬼外都要从这个地方被传送过来。下面我就要开始工作了，首先在地下城之心附近挖开一个5×3和3×3的地盘分别建造巢穴和孵化室，这样便解决了我手下的温饱问题，他们很快就会来找我的。接着我在东侧挖开一个笔直的走廊，当然，从那里挖出来的黄金也归我所有了。挖着挖着我看到了传送室，而小恶鬼在我魅力的影响下从传送室中爬了出来。接着我向北挖，途中会出现哈克矮人族，我随手抓了三名小恶鬼过去把他们搞定。然后继续挖，终于发现了领主安东尼奥，此时我有了六名小恶鬼，于是我抓起所有的小恶鬼向他仍了过去，他实在是太弱，没费多大力气就被打趴下了，我终于获得了第一块传送宝石。

第二天 强化——歌唱国

任务目标：入侵达琉斯领主的要塞并杀死他。

副任务：建造一座图书馆，并用法魔来研究新法术；在训练室中训练你的怪物。

这一天，我获得了建造图书馆和训练室的方法。首先建一个5×3的巢穴、一个3×3的孵化室、一个4×4的图书馆，以及能提高我手下等级的训练室，接着我在西方挖出一条道路，找到了传送室，然后继续向西北方挖。由于法魔感觉到图书馆的存在，便从传送室中过来为我研究法术，而小恶鬼们则进入训练室开始训



练。没过多久，法魔便为我开发出第一个法术——创造小魔鬼术。而与此同时，我的小魔鬼也挖到了西北方的暗河。突然，冲出来几个哈克矮人，但在我训练有素的小恶鬼（二级）面前很快就被消灭了。接着继续向北挖，终于挖出了一个门，哈哈!这就是领主达琉斯的住所。这家伙自不量力，一看到我的“鬼”就立刻带着一帮人冲了上来，不过此时我的小恶鬼已经练到三级了，而且法魔也为我研究出了闪电术，我的恶魔之手终于可以施展魔法了。于是乎，我派上所有的小恶鬼和法魔，并用我这只能放闪电的手，将那个蠢货消灭。

第三天　贪婪——游荡国

任务目标：把贪婪的领主安法理修斯送进他的坟墓中。

副任务：开采大陆上的所有黄金，以便引诱领主离开他的要塞；建造岗哨陷阱与木门来保卫你的地下城。

一觉醒来，我发现自己获得了建造藏宝室、工作室、木门、岗哨陷阱的方法。手下向我报告，今天我们来到了一个新世界，这里的领主安法理修斯非常贪婪，他妄图把这里的黄金全部据为己有，看来我要给他一个教训才行。先将北方的墙挖开，找到我的传送室，立刻就有一位新朋友——萤火虫前来报到。然后在四周分别建造除了工作室之外所有能建的建筑，这样我就可以继续招来小恶鬼和法魔。由于我的金子不多，于是便让小魔鬼继续向北挖。挖到一些黄金后，马上开始建造一个工作室，这样洞穴巨人便从传送室来到我这里。由于大量开采黄金会把敌人招惹过来，所以我在敌我双方的交界处建造了木门和岗哨陷阱。等我的手下训练到比较高的等级时，我打开木门让他们冲了过去。这里最难对付的不是敌人，而是他们的岗哨陷阱，我牺牲了好几个三级的小恶鬼才把这几个大家伙搞定。

接下来我们终于和领主安法理修斯会面了，他的手下远比我想象的要多，所以这场战役打得极为惨烈，我损兵折将才勉强将其消灭。

第四天　狙击手——阴暗的树林

任务目标：越过领主鲁德维格的护城河并抢夺他的传送宝石。

副任务：找出并占领守卫室；带领一群编组的生物，冲入领主鲁德维格的要塞。

今天我有一个预感，好像有个新同伴会加入我们的阵营，不过似乎我必须找到一座新的建筑才行，因此一上来我就建造所有能造的建筑。这时小恶魔向我汇报，说这里有的是钱，因此我赶紧建好一个藏宝室以存放更多的金钱。同时让小魔鬼向正北方挖去，这一路上好东西还真不



少，除了有不少黄金和一座传送室外，还找到一个非常有用的建筑——守卫室。有了它，一位新朋友——黑暗精灵便来投奔我了。我又分别从地下城之心向东、西两个方向挖，又找到了两个守卫室，它们分别对着一个英雄门，这样一来只要有英雄从这里出现，我就能有所察觉了。而我的另一方面军在北边也挖到了敌人的门口，我发现在此门左右也各有一个英雄门，怪不得会出现各种各样的英雄来骚扰我，不过现在法魔、洞穴巨人和萤火虫都已经来了，而且我的闪电术也不是好惹的，所以我并不害怕他们。在我不断将来犯之敌消灭的时候，聪明的法魔为我研究出一项非常重要的法术——附身术，通过这种法术，我便能附身到任何一个手下的身上，这样一来就能亲自与敌人作战了。当我的实力较强时，便率领大军来到北方把那里的门打开，哈哈，原来里面还有一个传送室。由于从这里到领主鲁德维格的领地隔着一条河，所以只好从东北方挖出一条小路，才来到它的城中。一场血战在所难免，不过最后的胜利还是属于我的。

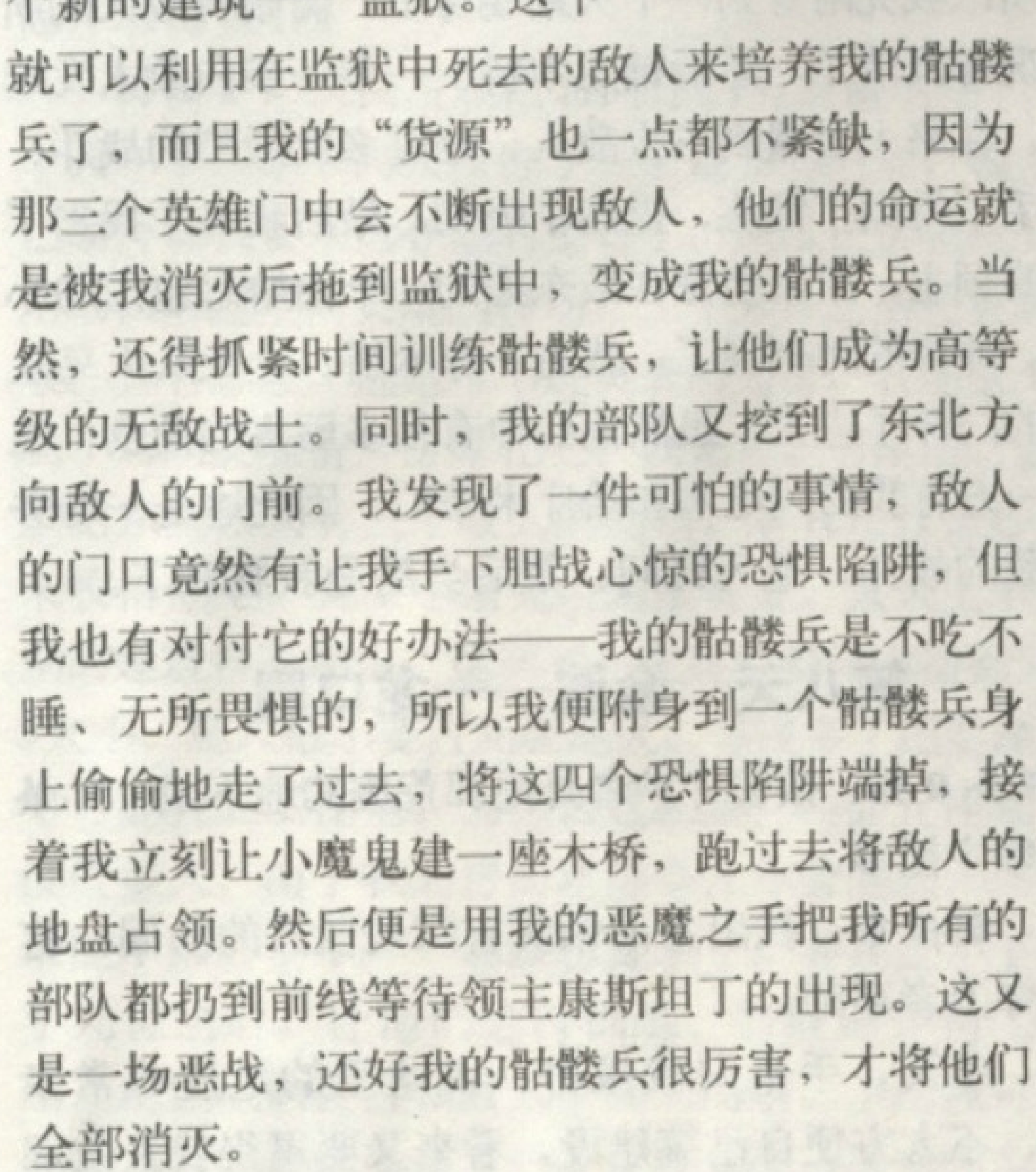
第五天　恐惧——榆影国

任务目标：想办法冲入胆小领主康斯坦丁的要塞，并毁灭他。

副任务：找出并占领监牢；创造一群骷髅来助阵。

这一天，手下们似乎都有些精神不振，我觉得周围存在着一个让他们感到恐惧的事物，所以我得小心从事。先派人向北挖，找到一个传送室，然后立即在周围建造各种建筑。由于我处在这个世界的偏西方，所以在建筑盖得差不多时，开始向东、北两个方向挖。挖着挖着，手下报告在北边找到一个英雄门，而在东边则发现了好几个英雄和巫师，原来这里有两个岗哨陷阱和两个英雄门。目前这种情况对我非常不利，不过让我欣慰的是我的手下在这里占领了一个新的建筑——监狱。这下就可以利用在监狱中死去的敌人来培养我的骷髅兵了，而且我的“货源”也一点都不紧缺，因为那三个英雄门中会不断出现敌人，他们的命运就是被我消灭后拖到监狱中，变成我的骷髅兵。当然，还得抓紧时间训练骷髅兵，让他们成为高等级的无敌战士。同时，我的部队又挖到了东北方向敌人的门前。我发现了一件可怕的事情，敌人的门口竟然有让我手下胆战心惊的恐惧陷阱，但我也有对付它的好办法——我的骷髅兵是不吃不睡、无所畏惧的，所以我便附身到一个骷髅兵身上偷偷地走了过去，将这四个恐惧陷阱端掉，接着我立刻让小魔鬼建一座木桥，跑过去将敌人的地盘占领。然后便是用我的恶魔之手把我所有的部队都扔到前线等待领主康斯坦丁的出现。这又是一场恶战，还好我的骷髅兵很厉害，才将他们全部消灭。





第六天　包围或溃败——甜水国

北边的路：包围——甜水国

任务目标：突击领主铁盔驻扎的城堡，完全地摧毁他。

副任务：俘虏领主铁盔的手下，并使他们皈依；试着找出通往领主铁盔的秘密通道。

今天，我感到自己似乎要走桃花运了，到底会碰上谁呢？我也不太清楚，还是走一步看一步吧。一开始我就获得了建造监狱、刑罚室、恐惧陷阱、障碍陷阱和警报陷阱的方法，因此得先好好忙一下我的建设。我在最北端，这里竟连一个传送室都没有，所以我必须保护好目前的所有手下，并向南边发展。咦？发现在我的监狱中竟然已经关了两个英雄。不管三七二十一，先将他们送到刑罚室中拷问一番，过不多久他们就会告诉我，在最南端有一位黑暗夫人正困在监狱里。啊哈！我的心上人竟然被囚禁在那里，我一定要把她救出来。不过我得先在周围的重要路口建造各种陷阱，以防英雄们不断从各个方向来骚扰我。我的法魔也没闲着，他为我研究出了治疗术。我命令小魔鬼向南边修造木桥，造着造着，我发现在地下城的南边隐藏着敌人的一座小城池，于是决定去将这座城搞定。我用附身术附到一位黑暗夫人身上，偷偷地摸了过去。不断地把敌人引到我这一边的岗哨陷阱处，借助它的力量将这些傻瓜消灭。然后再将敌人那里的所有陷阱都端掉。由于杀了很多敌人，我又获得了不少骷髅兵，于是立刻派他们去训练，并继续让小恶魔们向南方挖。还没有走多远，我竟然一下撞上了敌人的大部队，没办法，只好先造陷阱与他们对峙。然后等机会合适的时候，我附身在黑暗夫人身上跑到敌人那里将被他们关押的那个黑暗夫人解救出来。下面当然是等我的几个骷髅兵都训练到四级后，再向敌人发起总攻，并一举将他们歼灭。



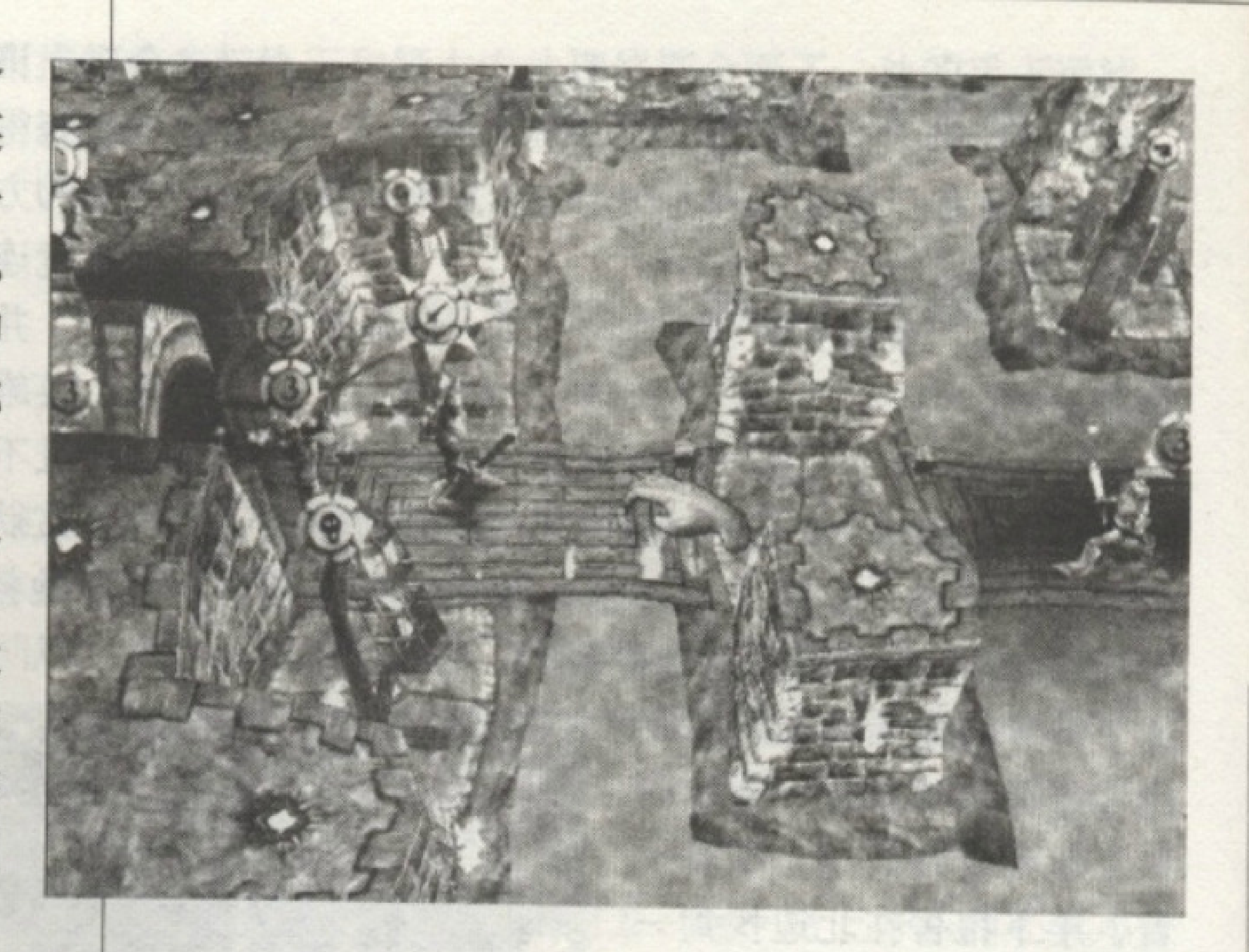
南边的路：溃败——甜水国

任务目标：在领主铁盔从英雄门逃走之前，拦截并杀死他。

副任务：逮捕游荡的英雄；在刑罚室中审问囚犯，以找出领主铁盔的英雄门。

由于选择了南边这条路，所以这回可碰不上我心爱的黑暗夫人了。在我开始建造自己家园的同时，我把关在监狱里的巫师送到刑罚室进行一番拷打，他们没两下就把领主铁盔

在西北方四处寻找英雄门的事泄露出来。于是我尽快向西、北两个方向挖去，途中不断碰上各种英雄，将他们全部消灭自不用说，另外我还找到了一座监狱，里面有一个可爱的骷髅兵在等着我去救他呢。在四下乱挖的过程中，我的手下打听出向北的道路有两条，西边那条可以找到很多黄金以及其它建筑，而东边那条除了能找到各种各样的建筑外，还能走到领主铁盔那里。我决定在一切准备好之前，先不去打扰他们，因为一旦他们被我的手下引出来，便会四处寻找英雄门逃跑。我的计划是在敌人外围想办法设计出一个大陷阱，也就是在他们的大门和英雄门之间造很多岗哨陷阱和恐惧陷阱。等都建好后，我附身到一个骷髅兵身上，将大门砸开，这样他们都跑出来直奔我的陷阱去了……

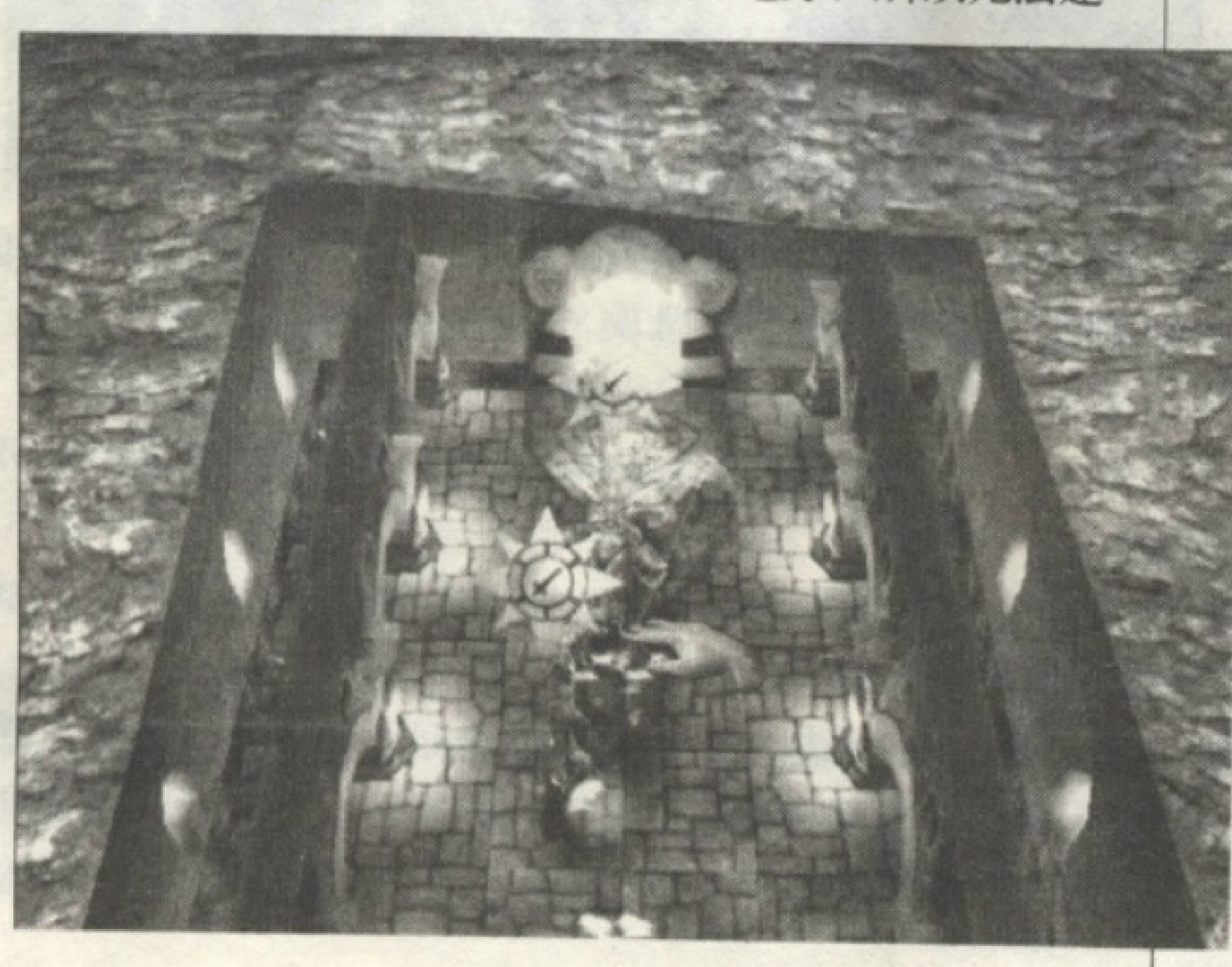


第七天　洞穴——煤光国

任务目标： 处置性格猛烈的领主西格曼和他的巨人随从。

副任务： 横越巨人的洞穴。小心在这块土地上流窜的熔岩。

今天我有一个预感，好像又有一位新朋友要加入我们的阵营了。这个世界的领主西格曼正领着一大群巨人四处破坏地下城，已经有守护者遭殃了，所以我得多加小心。我的家在地下世界的西方，这里除了坚硬的岩石和奔流的岩浆外，什么都没有，适合建筑的地区小得可怜。不过好在北面有个传送室，会有不少人过来帮我。那些丑陋的巨人一开始就来袭击我，我只好立即建造一个大巢穴以吸引小恶鬼来抵御敌人的进攻。把这几个大家伙都消灭掉后，我的小恶鬼迅速冲到那个倒霉的守护者那里，把他的建筑都占领过来。由于有了各种建筑，不一会儿我的手下便都从传送室中跑了过来。但非常不幸的是，这个世界中没有一块很大的地方，所以无法建造适合他们的训练室，看来只有让他们在战斗中成长了。尽管条件不利，但我的手下还是很卖力的，法魔又为我研究出了恶魔之眼术和集结术。接着我就开始向西进军。在西方共有南北两条路，北边的一条可以找到敌人领主所在地，南边那条只能找到他的几个手下。所以我要先准备一番，再发动总攻。因为火蜥蜴能穿越岩浆，所以我先附身到一个火蜥蜴身上，偷偷将敌人的所有情况都摸清了。然后铺上木桥，一步一步向敌人发起总攻。在路上会遇到不少敌人，经过多次激烈的战斗，我的手下得到了锻炼，提高了级别。最后我终于找到了敌人的领主，原来他藏在最东方的一个由熔岩包围的小屋中。冲锋的时刻到了，我造一座木桥，让大队人马从西边的门冲了进去，虽然他们中有很多厉害的角色，但我这一方有我的闪电术和治疗术帮忙，因此这是一场势均力敌的战斗，毫无疑问，最后当然是我胜利了。



第八天　余波——龙口国

任务目标： 接管守护者丹提那荒废的地下城，并杀死领主提多。

副任务： 找出并占领所有四处散布的房间；打败守卫者巫师。

今天，手下向我报告，说这里的地皮非常紧张，不太方便自己搞建设，看来又要逼得我去做那种四处扩张的事情了。咳！尽管我现在又可以建造石桥、赌场和瓦斯陷阱，不过只有这么一点点地方，造这些东西又有什么用呢？时间紧迫，因此我一上来便立刻派小魔鬼向西边挖，并派手下消灭看守孵化室的哈克矮人，占领孵化室。接着造一座通向北边巢穴的石桥，消灭那里的敌人并占领巢穴。哈哈！我看到了什么，在东边不正是我的传送室吗？得赶紧把它占领，好让我的手下快点过来。于

是我毫不犹豫地再向东继续建石桥，冲过去打开门，先毁掉那里的警报陷阱，再占领传送室。事不宜迟，接着又从孵化室那里向西方建一座石桥，继续搜索下去。不一会儿，我找到了藏宝室和一个英雄门。这下可不好了，从英雄门里一下跑出好多英雄，也不知费了我多大力气才将他们消灭干净。不过这也不是坏事，经过这一番征战，我手下的级别又提高了。而后我又继续占领了英雄门北方的训练室。从这里先向东、再向北来到一个英雄门处，我的天，又是一大堆敌人。没办法，只好再接再厉将他们全部消灭，并占领东边的工作室。从工作室向西走，找到了一个新的建筑——赌场。这里有一条分岔路，向东北方建石桥，可以去占领孵化室和图书馆；向西北方向走则会再碰上一个英雄门，消灭这里的英雄后，接着便可以占领西边的刑罚室和南边的监狱。最后，我从英雄门向东北方挖去，终于找到了他们的老巢，又是铺天盖地的一大堆敌人。呵呵，虱子多了不痒，反正都打了这么多仗了，还在乎这最后一场吗？

第九天　伏击——银溪国

任务目标：当领主佛斯横越他的王国的时候，伏击他并取得宝石。

副任务：试图占领沿着河岸的英雄前哨站。

今天一早，手下向我报告了一个重要的消息，领主佛斯已经得知我要来抢夺他的宝石了，所以正带领他的队伍用最快的速度向英雄门移动，二十分钟之后便会到达。哦？真有意思，逃跑可不是英雄所为呀，我还是为这位胆小的朋友准备一份厚礼吧。我先将地形摸清，原来这里由东到西共有三个敌人的岗哨，看我用什么妙计来收拾他吧。先派小魔鬼去采集黄金，大兴土木，别的建筑自不用说，这回可一定要将孵化室造到5×5大小、巢穴最小要占九块地区，等钱多了还要建造尽可能大的工作室。为什么这么做？一会儿便知。没过多久，由于我的房间建得令人非常满意，一位最能干活的手下——暴躁恶魔来了。等其他手下来了几位之后，让他们进行训练，当级别升到二级后，就让他们去占领敌人中间的岗哨。下面我可就要为我的好戏做准备了——先在从西边岗哨到中间的这一段路上铺满木桥，并在中间岗哨的东西两道门处造两个强化门。然后就在这里面所有能用的地方造岗哨陷阱。有了暴躁恶魔，造门和陷阱的速度特别快。哈哈，二十分钟到了，大家注意，演出开始了。这个佛斯慢悠悠、假装没事地向我走来，在他即将踏上我的木桥时，我把所有的人都抓到了这里与他的手下展开血战。这时那个家伙突然谁也不管，拔腿就跑。我立刻用尽所有的法力施展闪电术去劈他，就算他没死，也被劈得快不行了。当他跑到中间我布置的大陷阱时，还自以为侥幸逃脱了呢，不过等着他的没有鲜花，只有那十几门大炮的炮弹……这回我算见到真的炮灰是什么

样了。

第十天　粉碎——木歌国

任务目标：打败守护者亚兹曼恶魔，并取得他的宝石。

副任务：冲破领主罗尼的防线，并攻击守护者亚兹曼恶魔；找出亚兹曼恶魔防线的弱点。

今天，我要头一次面对英雄和守护者两方面的进攻，所以我做好了打持久战的准备。不过英雄们并不是省油的灯，他们在四十五分钟后会对我发起总攻，我必须为此做好准备。首先，我把南方的那个传送室打通，找到了我的最爱——黑暗夫人，而且是四位呢。然后在地下城之心附近展开建筑工作，只是比较费钱的工作室暂时没造。同时从这里向东北和西北两个方向挖去，因为在这两边各有一座宝石矿。注意当我的手下还不多时可不敢向正北方挖哟，那里有很多无聊的英雄，如果把他们招过来就不好玩了。不过人算不如天算，正当我得意没人来捣乱时，东、西两侧的英雄们竟然开始攻击我了，不过这也不是坏事，他们的级别不高，正好拿他们训练我的手下。同时我决定继续按昨天的那个式样摆起大炮阵，迎接将在四十五分钟后来访的那些高贵的英雄们。于是我开始向北挖，先挖出一片6×6的区域，建一个巨大的工作室，然后继续向北挖出一片更大的地区，



这个地方非常合适，正好造我的大炮阵，我在每一块土地上都建造了岗哨陷阱。同时一边训练军队，一边用东西两侧来犯的敌人进行实战演习，当然我自己也要注意积攒一下法力，因为使用陷阱会花掉不少的。时间一

到，英雄们果然发起了疯狂的总攻，但我的岗哨陷阱也不是吃素的，一通狂轰滥炸后，我还没数清敌人来了多少，他们便都被消灭了。不过剩下的英雄也没闲着，他们和守护者亚兹曼的军队打了起来。嘿嘿，我正好坐山观虎斗。同时派上自己的小恶魔偷偷溜到正北方亚兹曼的地盘，将它城墙最薄处挖了一个缺口。哈哈，英雄们一见就都冲了过去。不过我要小心，千万不能让英雄们把守护者亚兹曼消灭掉。等他们



彼此消耗得差不多时，我便在敌人的地下城之心处使用一个集结术，让我的大部队向这里冲过来，还有比踩死一只没有腿的蟑螂更容易的事吗？

第十一天 大屠杀——闪光谷

很不幸，今天又要面对一个岔路口了，而且竟然有三个选择。不管选择哪个，我都要碰上另外四个同我一样心怀鬼胎的守护者，只有把他们全都消灭我才能继续我的旅程。其实，不论从哪条路走，所要经历的事情都差不多，所以我要注意下面这些问题——首先是要不断地使用集结术，来引导我的队伍走向胜利；第二是对付敌人的巨石陷阱时，一定要附身到我手下的身上，这样才可以亲自跑过去将其引发，免得伤害到我的大部队；第三是敌人有强有弱，我要由弱到强逐个击破他们，不过在此之前一定要训练好自己的队伍，否则只是飞蛾扑火。另外战斗中要多用治疗术为手下疗伤。所有的战斗都打得比较艰苦，我这里累得简直什么都不想说了，不过还是简单讲一下我的行军路线吧。

任务目标：杀死所有敌对守护者！

副任务：快速建造一支强大的部队；使用你刚获得的陷阱给敌方造成最大的伤害。

西面的路：我在地下世界的西面，东南方是一位蓝色的守护者。灭掉他后，顺便将他东面的绿色守护者也一起消灭。然后北上，将那里的黄色守护者搞定。下面可以向北方建造石桥去找最后一个粉色的守护者，也可以从自己的地下城之心向东北方去找他们。不过还是前一种走法好一些，既少走路，也可以避开敌人的大部队。

中间的路：在这条路中我处在地下世界的中央，除了要先对自己的手下进行训练外，还要在我的西侧和北侧建造一些陷阱以防蓝色和粉色守护者偷袭。绿色守护者在我的东南方，先去攻击他，然后将其东面的黄色守护者端掉，最后再去消灭在我西北方的蓝色守护者，以及在我东北方的粉色守护者。

东面的路：一上来我发现黄色守护者在我的正北方，而蓝色守护者在他的西方，粉色守护者在他北方。我的任务就是挑拨他们，坐收渔翁之利。我先在我的西北方向，也就是黄、蓝二方的中间建一座石桥，将那里大量的黄金挖掘出来，同时偷偷挖到黄色守护者传送室的东方，将那一堵墙挖开，并把石桥卖掉。这样一来，他们就会打作一团了。先是粉色守护者将黄色守护者消灭，然后蓝色守护者杀了过来，把粉色守护者赶走。不过最后还是粉色守护者厉害，他将蓝色守护者消灭了。当然，趁他们打的时候，我也没闲着，将我的军队训练得很强大。最后我结果了粉色守护者，并从蓝色守护者的残骸处向西边走，搞定绿色守护者。

第十二天 清除垃圾——黄金森林

任务目标：扫荡领主野蔷薇的残留势力，并从守护者玛拉基手中夺取宝石。

副任务：通过探索与复活，组成一支不死军团。

又是新的一天，我多么渴望能看到地面上的一切呀，可惜我的理想尚未实现，所以还得继续努力！今天我又要遇到英雄和另一个守护者玛拉基的围攻，而且在这个世界中没有传送室，这是





比较可怕的一件事。当然，也有对我有利的一面啦，我现在已经拥有了建造墓园的能力，这样吸血鬼就会过来帮助我了。由于没有传送室，所以一开始只能向四周搜索一下，还好，在周围的地盘中共藏有十个左右的骷髅兵，只要找到他们，他们就属于我了。另外，在向东方挖掘的过程中还找到了一个墓园。从墓园继续向北挖，啊！这里竟然是英雄的地盘，尽管都是一些残兵败将，但也挺厉害，所以先不去理他们。但如果他们要冲过来，我就用骷髅兵消灭他们，并让小魔鬼把这些尸体运到墓园，将他们变成吸血鬼。不要小看吸血鬼哟，我只培养了十个四级的吸血鬼，就可以把敌人杀得片甲不留了。下面的工作就简单多了，先杀将过去把他们的残余消灭，然后再向北走，来到守护者玛拉基的地盘，只要找到他的赌场再向东走，就可以来到他的地下城之心。然后，还是老规矩，杀掉他，抢走他的传送宝石。

第十三天　皈依——珍爱国

任务目标：击败守护者美丽尔斯的吸血鬼大军，并夺取他的宝石

副任务：俘虏卡斯伯特的僧侣，并使他们皈依到你的阵营；使用皈依过来的手下对抗美丽尔斯的不死大军。

既然昨天我得到了吸血鬼，那今天可就要好好地使用他们了。可……可是，我用恶魔之眼一看，乖乖不得了，我的敌人——守护者美丽尔斯竟有一支更为庞大的吸血鬼军队。由于僧侣有一套对付吸血鬼的好办法，所以我一定要把他们都抓住，并让他们投靠到我这一方。这回我又没有传送室，我要好好保护最初拥有的六个小恶鬼。这次我在建设时除了巢穴、孵化室和训练室外，还要建造监狱、刑罚室和墓园，这样就能组成最强大的骷髅兵、黑暗夫人、吸血鬼大军。初期我没有太多的钱，所以在小恶鬼水平刚刚升高后，就开始向北方进攻，因为那里有我的一个传送门。纵然打得比较费劲，但还是将敌人消灭了，我终于有了兵源。然后从这里继续向东挖，挖了一会儿找到一座宝石矿，我就利用这些钱建一座图书馆，让吸血鬼帮我研究叛变术。虽然在此期间不断有英雄来骚扰我，但他们正好是我手下的训练靶子。而后一直向东挖，终于找到了僧侣们所在的地方，把他们打晕并都拖到监狱中，之后再一边拷打他们，一边又给他们治疗，软硬兼施直到他们都归依过来为止。而后我尽可能地建造大墓园，将吸血鬼引过来，顺便利用那些不断过来骚扰的英雄去训练吸血鬼。而我的小魔鬼们则一直向东方挖，终于找到了美丽尔斯的地下城之心。哇，他的吸血鬼大军又壮大了，还好我有僧侣大军，否则这场仗还不知该怎样收场呢。

第十四天　收割——和平树

任务目标：召唤死神杀死领主泰伯伦。

副任务：占领所有的法力井。

今天是一个值得庆贺的日子，由于我的努力，我终于获得了使用召唤死神术的能力。这回一定要攒足法力，唤出死神，拿领主泰伯伦试一试他的威力。不过要注意，死神的出现需要用掉我巨大的法力，因此要尽可能多地找到这个世界中的法力井以保证自己拥有足够的法力。一开始先在周围搞建设，由于金子不多，地盘也有限，所以我只建造了墓园、监狱和刑罚室。然后向东北方挖，找到了我的传送室。再从我的地下城之心向东挖，一直挖到一个英雄门处。哇，又是那么多的人，他们老是想通过与我打仗把我的人训练得深不可测，真是没办法。另一方面，我从地下城之心继续向北挖，途中可能会遇上一些讨厌的英雄，干掉他们后向东挖，在这里可以获得两个法力井。继续向东挖，一直挖到头，又可以得到两个法力井。在最东边，我用恶魔之眼看到北



方有两门大炮，这个地方就是领主泰伯伦的住所了。我先积攒了一番法力，等涨到十多万后，铺桥过去，接着施展召唤死神术。死神果然够劲，一阵砍瓜切菜，杀死了几十个五六级的英雄。我也不能袖手旁观，迅速对敌人的老窝使用了一个集结术，让我所有的手下过去帮助



死神干掉那个可怜的领主。

第十五天　十字军——飘扬国

今天我要欢迎一位新朋友——黑暗骑士，他的威力可比我现在的手下都大得多，不过敌人也有精灵加盟，这些美丽的飞虫还是挺不好对付的，所以我也不能太得意。另外，我还可以建造竞技场，可通过角斗让自己的手下升级，他们最高可以升到八级。不过在竞技场中升级一定要小心，刀剑无情，一不留神他们便会把对方杀死，所以我要经常给他们补血才行。另外，还有一个好消息，就是我要面对最后



一处岔路了。

东边的路

任务目标：袭击精灵要塞并杀死领主佛斯特。

副任务：建造竞技场以便将自己的怪物训练到更高的等级。

首先要建造所有的建筑，特别是监狱、刑罚室和竞技场。然后向北方挖去，找到一个传送室，同时向西方挖，这样可以在河对岸找到一个宝石矿。而后就不要继续向西挖了，因为那样会碰上敌人的大军。先发展一下自我再说，让手下到训练室练练，等练到三、四级时，再送到竞技



场角斗，这样最高可练到八级。在训练的时候，可能会有英雄来捣乱，没关系，他们正好是我的手下进行实战训练的好材料。等实力较强时，当然最好能有几个黑暗天使，便可向西继续修建木桥。一直到敌人的一个门那里，啊呀！这个门里藏有很多级别很高的精灵和僧侣。不过我也有办法——先附身到小恶魔身上，将他们中级别较高的人引诱到我的地盘上，然后使用叛变术，让他跑回去和自己人大打出手。如此几次，直到他们不剩几个人时，再将队伍集结到那里，将剩下几个都干掉。此后注意千万不要从一南一北两个门冲进去，因为那里藏有冰冻陷阱，一旦被冻上就会死得很难看了。我派出小恶魔从西面墙的正中向西挖，因为一墙之隔就是他们的领主，我立刻召唤出死神，将其灭掉。



西边的路

任务目标：杀死驻扎在精灵要塞中的领主佛斯特。

副任务：解救被囚禁的黑暗骑士。

我感觉到敌人好像把我的手下藏在了某处，得赶快把他们救出来。先向正东方挖去，路上不仅要挖掘黄金，还要建造巢穴、孵化室和藏宝室，其它的建筑先不用造。挖着挖着找到了一个法力井，这为我召唤死神术又一次提供了无穷的力量。接着从这里向回挖，大致是西北方向，就这样一直挖到被敌人占领地区的东北角监狱，并将其占领。哈哈！我终于拥有第一位黑暗骑士了，于是立即附身到他身上，将南边监狱中的同伴解救出来。然后如法炮制，将另外两个角上的黑暗骑士都救了出来。接着再派这八位骑士将中间的竞技场占领，这下全部十个黑暗骑士都是我的了。事不宜迟，我马上让他们到竞技场中练至八级。同时派小恶魔向东方挖去，找到了敌人的所在。最后我在他们门口召唤来1位死神，再加上我的十位黑暗骑士，一举将其消灭。

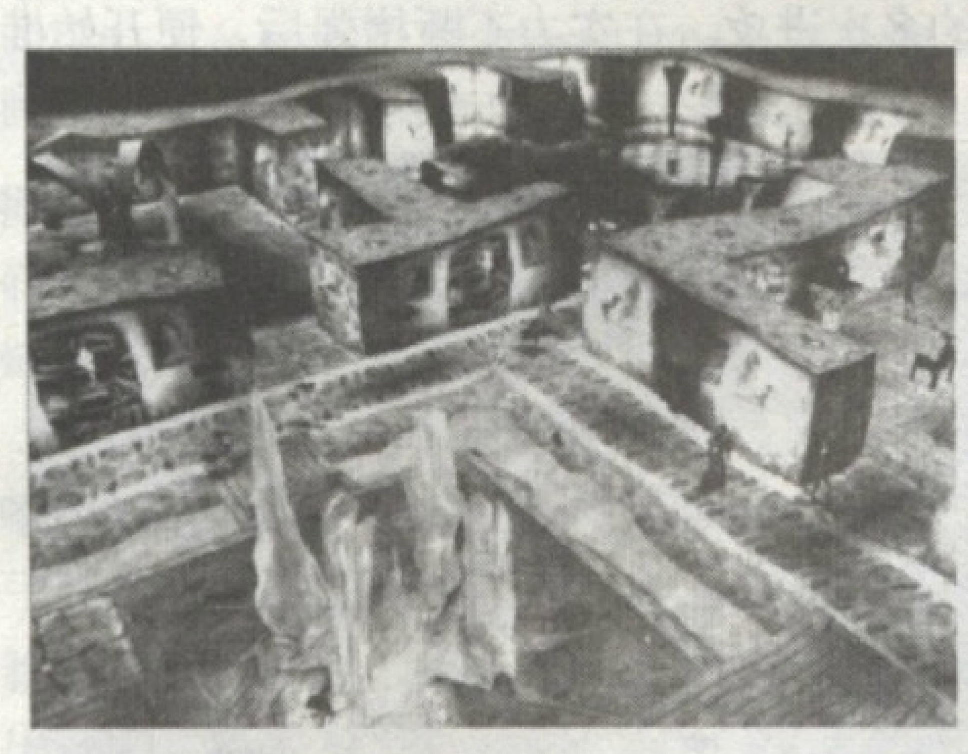
第十六天　匿迹——魔石堡

任务目标：杀死还被蒙在鼓里的领主纯净之心

副任务：偷偷地利用领主纯净之心的城墙来建造自己的地下城；好好利用密门，以便在纯净之心的城堡中扩展地盘。

今天，迫于敌人的压力，我要感受一下偷偷摸摸的生活了，谁让这个世界这么不公平呢。还好我拥有建造密门的能力，这样一来就可以在挖过的墙处建造这种让敌人无法发现的门了。一开始我一无所有，就连金矿也很难找到，所以更不要想搞建设了，还是想办法把敌人的建筑占领过来吧。先派小魔鬼向北，将那一东一西两间关有我的洞穴巨人的工作室的墙各挖开一块，并把工作室占领，然后立刻制造密门，嘿嘿！真管用，敌人的巡逻队果然没有发现我。

然后一直向东挖，一路上将所有的手下都找到，同时用密门隐藏行迹。最后，在三个火蜥蜴那里找到了大量的黄金，这下可解决了我的燃眉之急。然后在岩浆上建造石桥并向北挖。不一会儿就挖到了一个墓园，把吸血鬼救了出来。接着派所有人把西边的门砸开，冲进去杀掉所有僧侣，再向西穿过两道门，并附身将那里的两门大炮打掉。



我用恶魔之眼一看，原来从这里的两座桥再向西可就到达领主所在的地方了。毫无疑问，召唤死神，不过这家伙还挺狡猾，没过几招就跑了，所以不要想一回就将他消灭。只好再积攒一番法力，并等他回来后再死神伺候，同时派上所有的部队才将这个胆小鬼杀掉。

第十七天　天使——月光国

任务目标：使用黑暗天使来击败敌手——哈尔肯和腐尸。

副任务：在黑暗天使的神殿杀死二十名英雄，以便获得他们的协助；如果可以的话，占领神殿，并利用它的邪恶力量。

今天我将迎来我的最后一位朋友——黑暗天使，但在得到他们的帮助前，我必须先为他们夺回被英雄占领的神殿，并杀死二十名英雄，只有这样才能感动他们。不过我还要小心另两位守护者，他们不怀好意，也想尽快取得黑暗天使的信任，如果他们先办到这两件事，那我可就惨了。所以今天我的小魔鬼十分卖力，他们不仅为我在地下城之心的周围建造了所有的建筑，还将两边通往转送室的道路都打通，并向北挖到英雄的门口。等我的手下人将级别练得很高，且法力有二十万时，我开始向英雄们发动进攻。先派小魔鬼将那两扇大门砸开，然后施展召唤死神术，一时间英雄们死伤无数，而西北方的蓝色守护者的部队也来浑水摸鱼。不过英雄也不是好惹的，他们不仅打退了蓝色军团的进攻，还向我反扑过来，还好我有所防备，造了一大堆的陷阱，否则后果真是不堪设想。过了不久，我又积攒了不少法力，这次终于将他们搞定并占领了神殿，My God！总共有十个十级的黑暗天使哩！我都快乐疯了。有了这支王牌军，我还有什么可害怕的，唤出死神一鼓作气将东北方的绿色守护者和西北方的蓝色守护者都摆平了。

第十八天　手足之情——花果国

任务目标：击败守护者复仇者和他卑劣的部队。

副任务：支持复仇者的有守护者浮士德与费毕阿斯。先击败他们，并利用他们的资源。

今天我可要面对最后的一个同行了，这是一个守护者家族，父子共三个。他们一字排开挡住了我的去路，中间就是他们的父亲，只要把父亲消灭就可以过关了。话虽说得简单，但事情可不太容易做。首先向南方挖去，找到我的转送室，注意不要去挖西边的那个哟，这样会把大量的英雄都惹过来的。同时向北挖，将那个法力井占领。之后呢，自然还是培养自己的实力了。在此过程中，我派小魔鬼一边建造木桥，一边向东边挖去，这样能找到三块宝石矿，有了它们可就没有什么不能建造的了。等一切都差不多时，我要开始进攻了。我的第一个目标是黄色守护者，虽然敌人比较厉害，但在死神的帮助下反复攻几次便可搞定，不过同时还要提防其他敌人的进攻。将黄色守护者消灭后，我便在其与蓝色守护者相对的地方，也就是他的西侧建造一大堆闪电陷阱，并不断引诱他的部队过来，这样我的闪电陷阱便能把他们部队中的多数消灭掉。最后，等他们没剩下几个人时，再次请出死神，并指挥大部队杀过去，将他们的残余势力扫清，结果绿色守护者也不攻自破了。

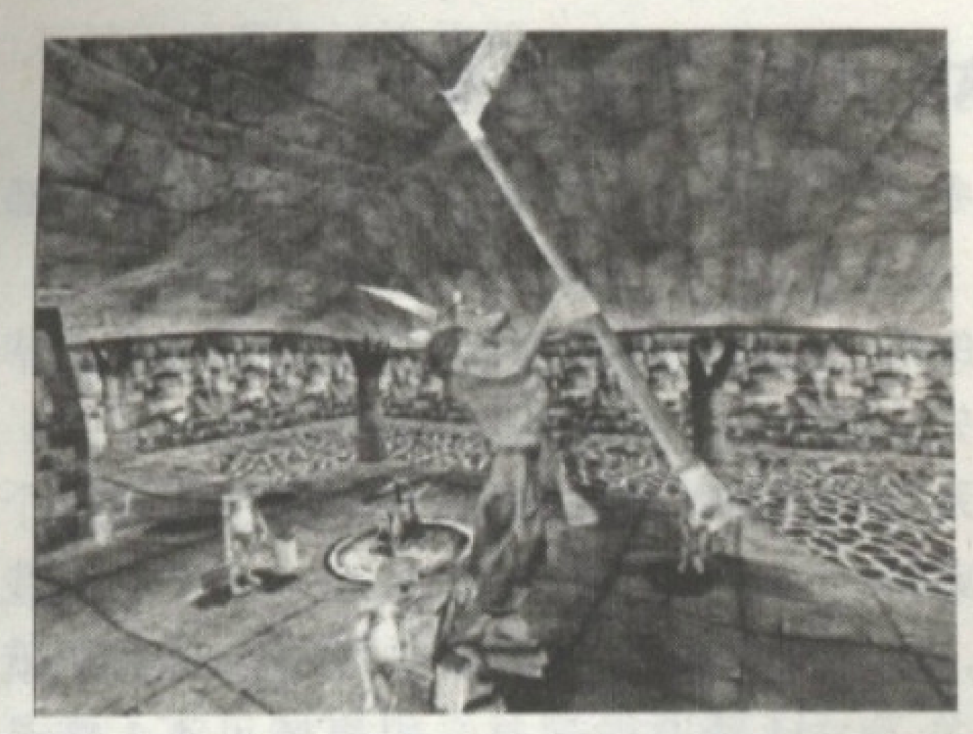


第十九天　拦截——巴特史考特大地

任务目标：俘虏三位王子，并使他们皈依过来。

副任务：不要让任何一名王子逃脱，并且在他们皈依到我们阵营之前，一个都不能死，要不然就拿不到宝石。

今天我要玩一个打猎游戏，而我的猎物就是三位王子。游戏规则很简单，活捉他们并让他们都归依到我这一方，如果他们中间有一个死了，或是让



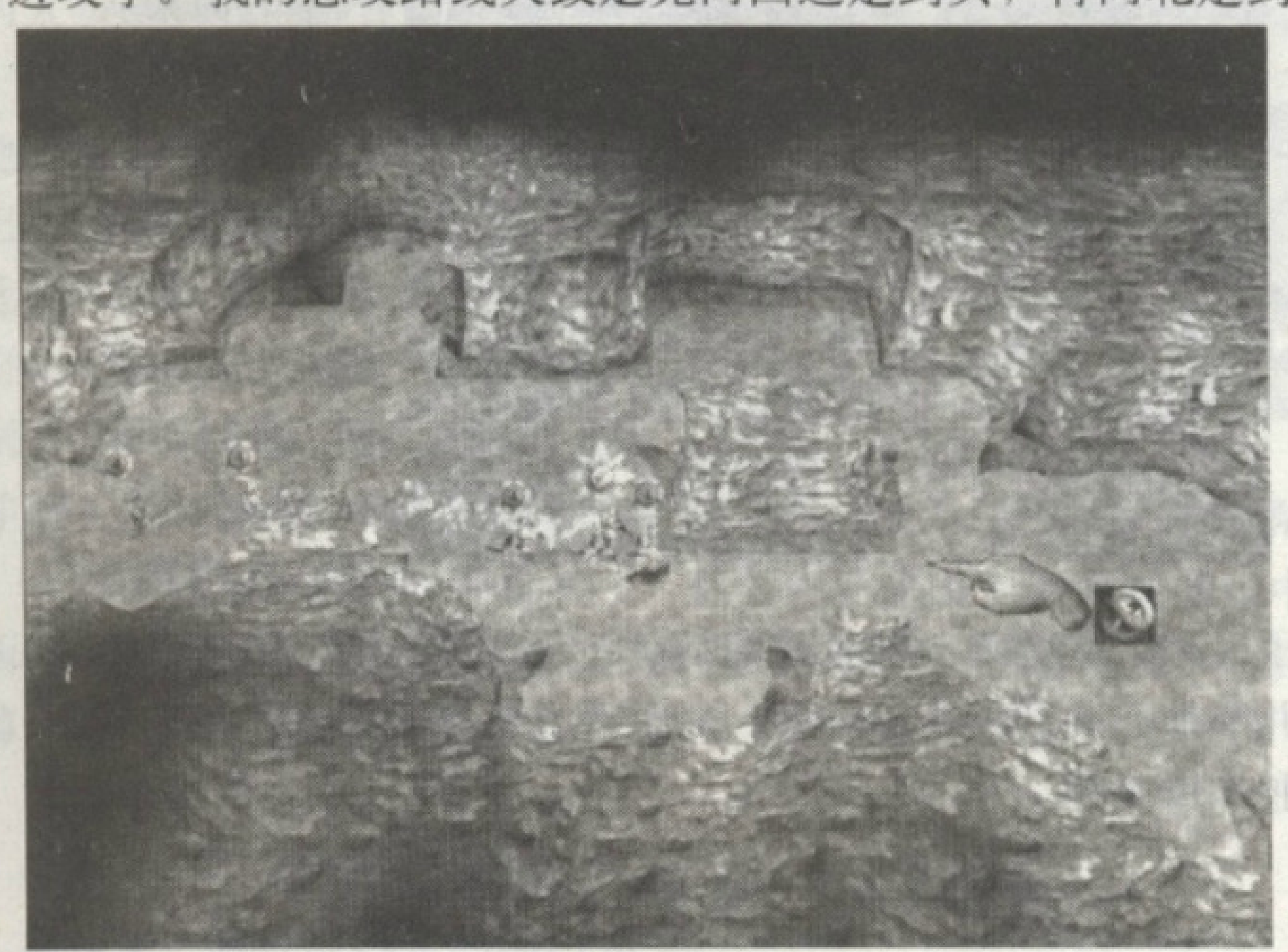
他们其中一个逃跑了，那我就无法获得传送宝石了。首先还是老一套，建造所有的建筑，不过这次并不需要打太多的仗，所以有的建筑可以先不造。先向西挖，占领了一个竞技场并找到一位十级的黑暗骑士。接下来可就要想办法，怎样才能抓住这三个家伙呢？先用恶魔之眼观察一下地形，啊！有了！王子们逃跑时肯定要走英雄门，而英雄门则是各在一间小屋中，那么只要不让他们看到英雄门不就行了？对，就用我们以前用过的密门！还记得吗？英雄是看不见密门的，如果将英雄门所在房间的门换成密门的话，那么他们三个就走投无路了。不过这个换门的工作可要有耐心，一不留神便会惊动他们。首先将石桥造到他们其中一个那里，再将其中一部分卖掉以防敌人冲过来。然后趁没人时，将小恶魔送过去，让他不断地把敌人的领地占领过来，直到把他的门砸掉换成密门。在此过程中，会经常碰上巡逻的王子和一些零星的守卫，所以要灵活从事。这样一直将这三个英雄门都搞定，接下来就要把这三个王子抓过来了。我先使用叛变术，让他们的人自相残杀，同时加以闪电术，最后用一个地狱之火术将王子打晕，不过注意一定要在我的地盘上，这样我的小恶魔就可以把他抓回监狱，否则时间一长他就会死掉，那样的话我可就是竹篮打水一场空了。然后再把他送到刑罚室，一边拷打，一边给他治疗，用不了多久，他们就都皈依过来了。哈哈，最后我终于得到了第十九块宝石。

第二十天　弑君——心脏地带

任务目标：杀死国王雷杰那德，并打开通往属于英雄的阳光大陆的通道！

副任务：切断英雄们的攻击路线，要不然你会被击败。

哈哈！我离最后的胜利只有一步之遥了。虽然这里国王的手下异常疯狂，但只要我能挺过去，就一定会看到明早的太阳。这回我不仅要杀死老国王和他的手下，还要将守卫出口的两个石骑士都消灭才能来到地上。首先我要尽快大兴土木，并把地下城之心附近所有的黄金都挖掉，并建造所有的建筑。之后还是训练队伍，且要抵挡住敌人的多次进攻。在实力不断增强后，便开始准备进攻了。我的总攻路线大致是先向西边走到头，再向北走到



头，然后向东走，不断用恶魔之眼寻找便可以找到国王。为什么要兜一个大圈？咳，你可不知道，中间的英雄多得比我前十九天遇到的总和还多，这样走是为了避开中间地区大量的英雄和陷阱。不过这条小路上还是会有大量的敌人负隅顽抗，而且他们会想尽一切办法来攻打我的地下城之心，所以仗打得非常艰苦。不过最后历尽千辛万苦，终于还是让我挖到了老国王所在的房间。不用罗嗦，先请出死神，然后我的大部队紧跟过去，将老国王及手下杀掉。这时房间北面的墙突然变成了一道门，啊，来到地面的门就在这里，不过有两个石骑士在这里把守。先不去理他，时间不多，赶紧让我的小魔鬼把地铺到这里，大部队则都抓在手里，等法力再次够了十万，立刻请出死神，让他去把那两个石骑士打成粉末。

哈哈！我成功了，终于来到了地面上！这里的阳光真美，空气是那样的好。嗯，我再也不打算回去了。快为我庆祝吧，妖魔鬼怪们，啦啦啦……





秀兰又不厌其烦地对灵儿说了逍遥的习惯喜好，如何打点他的生活起居。秀兰知道逍遥非走不可，也殷切地吩咐了一番，面对香兰、秀兰的反复叮咛，灵儿由衷的感谢。

香兰还待再说，逍遥却已感到不耐，催促要走。秀兰拍手笑道："呵呵……，逍遥大侠！亏你聪明一世，糊涂一时，单凭两只脚要走到何时？累也累死了！"

李逍遥掌击脑袋，恍然大悟地回头对灵儿说道："说得也是！一世英名差点毁于一旦！高兴得昏了头了，我们得找艘船来坐坐……。"便打起商运行货船的主意，婶婶对香兰等人也是这么交代，就跟随着到港边送行。

商运行正缺人手，方老板见到逍遥，虽然深知他好吃懒做的习性，但总强过无人帮忙，便开口问道："小李子！你终于想回到我的船上工作了吗！？"李逍遥登时脸红，嗫嚅地说："哦，不……，方老板，我们兄妹俩要出远门，能否搭您的便船？"

颇丰，但我这把老骨头，哪敢赚这种玩命钱？"

丁秀兰听闻苗族现下的乱状，焦急说道："逍遥哥！那你们现在可千万去不得了，万一遇上黑苗族，岂不糟糕？还是等时局平静一些，再去不迟。"

转眼货已搬完，李逍遥急着启程，拉着灵儿上船，不以为然地说道："香兰姐真是杞人忧天，我们才不会那么倒霉呢！再说到了苗疆，只要换上苗族的装束，不就万无一失了吗？！"

众人絮絮劝说，逍遥总不搭理，等到方老板打点好商运行诸多事务，便要开船了。十数年的邻里乡亲，如今即将分离，不免临别依依，货船终于扬帆开航，众人互道珍重。

一阵风起，货船渐渐驶向江中，王小虎隔岸高喊："逍遥哥！仙女姊姊！你们可要早点回来啊！"逍遥与灵儿站在甲板挥手作别，只见丁氏二姝眼角隐然有泪。



方老板最后希望落空，没好气地问道："你什么时候多了一个妹妹？"李逍遥顺口答道："她是我远房的表妹，到我家来玩几天，现在我便是要送她回去。"秀兰闻言搭腔附和道："这位姑娘可是李大娘的姊姊的小叔的妻舅的丈人的外曾孙女喔！"

逍遥白了她一眼，继续说道："方老板您就行个方便吧！"方老板也是极缺人手走这趟船，赶送一批货，便点头说道："啧……，好吧！不过……我这趟船只到苏州，再远你可得自个儿想办法！"

李逍遥见他好不容易才答应，急忙说道："也成！不过你老以前不都是在云贵一带，与苗人做生意的吗？怎么现在……？"逍遥深怕他又反悔，边说话边主动地帮着船工们将货物搬上船舱。

听到逍遥的疑问，方老板无奈答道："近年来苗疆内乱，常传出黑苗族残杀汉家商贾的消息。可巧又闹旱灾，便连白苗族治理的大理国界也不甚平静。"灵儿忧心问道："残杀汉家商贾？难道苗族与汉人有仇吗？"

方老板拂着长髯叹道："这种事也不尽然全与仇怨有关，总之现在白苗族致力汉、苗和平共处，黑苗族却主张灭汉称王，见了汉人就杀，虽然与苗人做买卖，利润

前往苏州十余日的逆江船程，李逍遥若非当值船务，便是陪着赵灵儿欣赏沿江风光。赵灵儿也不闲着，主动负责船上众人的三餐饮食。

每当赵灵儿想起伤心往事，愀然垂泪，李逍遥便古灵精怪地想办法逗她开心。赵灵儿自幼深居孤岛，每日仅知勤修道法，李逍遥随口瞎掰胡诌，让她渐渐消解了丧亲之痛。

一日闲谈之际，李逍遥问起赵灵儿那日所使的诸多玄门道法，李逍遥、赵灵儿不知江湖规矩，赵灵儿也未顾忌不可将师门口诀外传，就算知道，当然也不会对逍遥隐瞒，便从基本行气法门细细说起。

逍遥初探武学堂奥，喜得心痒难搔，举一反三吸收甚快，几日用功下来，终于筑下一点内功基础，对于将来剑法进境大有助益。

过了数日，李逍遥才想起怀中的手卷及书信，先将手卷打开观看，上面记载着"飞龙探云手"的口诀以及图解。信上写着短短几句："逍遥！探云手乃你爹娘成名江湖的绝技，现在是传给你的时候了，你要将此绝技用于正途，切莫辱没你爹南盗侠的美名。"

李逍遥看着"飞龙探云手"图谱，却总瞧不出其

中的奥妙，图中所示攻击方位，并非敌之要害，出手也要务求轻灵迅速，让敌恍如未觉，不知是何道理。心中幻想着爹娘携手遨游江湖的景象，不禁悠然神往，过不多时，又想起了李大娘。

话说李大娘送两人出门后，心中感叹一番，便又忙起店务，将客栈中毁坏的物品，请来林木匠修理好，直忙到日暮西山，才让小店恢复旧观。

时近寅时，如同往日，并无客人上门，李大娘便想早早将店门关起打烊，正要将两扇门阖掩，上上门拴，忽然被人猛力将门推开。李大娘吃了一惊，正想开口骂人，只见苗族贵公子恶狠狠地怒目而视。

李大娘心中暗觉不妙，急忙堆起笑脸，试探地问道:"客倌还没用饭吧？老身这就帮你准备……。"贵公子叽哩咕噜不知说了什么，反手握住刀柄，显然来意不善。

李大娘见那刀镶金饰银，又嵌上许多闪亮的琉璃宝石，珍贵异常，价值不菲，又颇有一些年代，行走江湖多年都未曾见闻，便连皇宫大内藏宝也有所不及，眼睛一亮，不禁看得呆了。

那苗族公子见李大娘毫无反应，怒眉高耸抽刀便砍，宝刀出鞘寒气逼人，精光闪耀。李大娘知他武艺了得不敢托大，闪身错步避过当头一刀，使出铁掌穿云的绝招，连出五掌，分击那人胸腹等处。

贵公子心高气傲，一招落空，挺身以硬气功接掌，运劲将李大娘震开，不料嘴角泌血，已然微受内伤。贵公子低估李大娘功力，吃亏受挫，心中极为不忿，怒喝一声，挥刀如暴雨狂风。李大娘武艺精湛，闪避之余，仍能从空隙之间，反击数招。

贵公子第二轮攻势仍被破解，突然伸指在刀锋上一抹，宝刀沾染鲜血，散发诡异妖光。苗族公子将刀朝上一指，当头又直劈而下。阵阵阴风涌向李大娘，冻得她手脚不灵直打哆嗦。

李大娘避无可避，急忙运起数十年的掌上修为，合掌以空手入白刃的解数，使劲夹住宝刀，如同铁铸一般纹风不动，苗族公子劈不下也收不回。

谁知刀身散发的妖光，在李大娘指掌之间缠绕涌散，逼使她双掌急剧滑落松脱。贵公子宝刀阻力一失，去势更急，一声惨叫，李大娘当场膛开腹破，被妖光腐肉蚀骨，徒留周身衣物散落一地。

贵公子杀人泄恨，怒气稍平，哼地一声，还刀回鞘，逐屋搜索，却不见逍遥与灵儿的人影，便气急败坏地迈出客栈，转眼不知去向。

十年前苗疆发生巨变，灵儿被姥姥带离苗疆，黑、白两苗也从此决裂，征战不已。近年巫王病笃，黑苗族务皆由护国法师拜月教主所把持，倒行逆施，民不聊生。白苗族便想找回公主，夺回政权，重整苗疆。

拜月教对于此事也颇积极，循着蛛丝马迹，先在鬼阴山一带，设了一处分坛，作为追查公主下落的据点，但都未能有进一步的消息。

白苗族经过多年的寻访，终于查到小公主最后出现的地点盛渔村，黑苗族却又捷足先登，率先找到灵儿隐居的所在仙灵岛，幸而遭到岛上仙法禁制所阻。

双方人马皆隐密行事，不愿对方探知行踪，虽然动作频繁，苗族人马在此地来来去去，盛渔村的居民全然懵然不知。事态紧急，白苗族由族长之女阿奴，亲自领人前来，无奈阿奴天生忌水，又遇天候不佳，风浪过大，不禁却步，迟疑数日未能成行。

而拜月教先头部队办事不力，派来少教主泰卓南，将鬼阴坛坛主严厉地惩处一番，手持镇教之宝"巫月神刀"，代行教主之命，继续执行任务。

少教主泰卓南虽然受命行事不得张扬，免得惊动中原武林人士，另生事端。但泰卓南生性张狂，数度硬闯仙岛禁制不成，连座船也被巨浪损毁，弃置于渔场南面沙滩。

泰卓南得知王小虎上岛求药之事，推想仙岛禁制，对未练武之人不会发动，便拟下计策，在盛渔村观察数日，相中李逍遥作为利用的对象，仅将随身兵器以布套稍加掩饰，未经伪装，便明目张胆地率同下属，在客栈中住店。经过李大娘身边之时，以摺扇暗送"忘魂花"的香气，李大娘霎时喷涕连连，不知已身中剧毒。

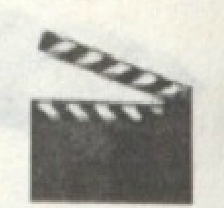
直到晚间毒发，庸医洪大夫不学无术，胡乱诊断，无能救治。趁众人急成一团之际，胖黑苗人出面诓骗李逍遥上岛破阵，随后重金雇用水生叔的小船出海，恰巧夜间风浪转巨，一直折腾到隔日李逍遥离开之后，才得登岛。

仙灵岛禁制已被李逍遥所破，拜月教徒如入无人之境，姥姥拼命护主，与敌人缠斗数个时辰，无奈对方人多势众，再加上巫月神刀诡变妖异，姥姥惨被穿肠破腹，奄奄一息，泰卓南等人顺利擒回赵灵儿。

阿奴终于下定决心出海，却与李逍遥相遇，险些走火入魔。等到疗伤复原，泰卓南等人已回到客栈，略事休息之后，便要赶回苗疆。

阿奴深知泰卓南功力仅在拜月教主之下，自己绝非其对手，便以"千里传音蛊"调请大师姐"盘丝魔女"盖罗娇火速赶来，在拜月教回苗疆的中途拦截公主，吩咐几位下属各自负责监视、跟踪、接应的工作，自己再以千里传音蛊，冒险约战泰卓南。

泰卓南面对阿奴的挑衅，独自赴约，但仍派人暗自搜查白苗族其他人的踪迹。阿奴以游走战法拖延时间，泰卓南见阿奴娇美可爱存心调戏，一时也未下杀手，几次抓到手中，都因阿奴撒娇逗弄，色迷心窍又再放脱，两人简直像捉迷藏玩儿般，哪里有生死搏斗的神气？



阿奴小小年岁，为顾全大局虚与委蛇，使出美人计费心周旋，假意吹捧他英雄了得，自己倾慕已久云云，竟然哄得泰卓南晕陀陀地，到得最后，竟然与阿奴有说有笑，携手同游，指点山海夜景。

阿奴一心将泰卓南引离此地，使计要他陪着东逛西走，唯恐对方发觉事机败露，表面笑语嫣然，实则身悬虎口提心吊胆，流了一身的冷汗。

泰卓南被阿奴瞎缠一夜，恍不觉已远离盛渔村数里之遥，直到胖黑大汉被婶婶一掌击毙，两喽罗仓皇前来寻找，天色已然微明，泰卓南仍如在梦中。

阿奴听闻事情始末，为再拖延时间，向两喽罗散发“紫罂粟”毒粉，让两人有如发狂一般，不辨敌我，猛向泰卓南攻击，再趁机溜走。泰卓南贪色误事恼羞成怒，又逃了美娇娘，迁怒属下，一人一刀毙了两喽罗，狠心绝情薄恩寡义，也不管两人中了毒粉，身不由己。

泰卓南气急败坏赶回盛渔村，阿奴去而复返，仗着身法轻灵，穿梭林间不时袭击扰乱，意图阻他行途，能多拖延一刻算一刻。

若是泰卓南停步追击，便又骤然退却无踪，过不多时，又现身纠缠，气得他暴跳如雷。几次之后，泰卓南不再上当，专心前行，对阿奴恍如未见。阿奴人事已尽，便任由他去，原本心中仍颇忧虑，方在愁急之际，得到下属回报，李逍遥与赵灵儿已乘船离去，这才宽心。

阿奴不敢乘船，又恐李逍遥无力保护赵灵儿，连同下属快马加鞭，希望能在公主抵岸之时，先行接驾。泰卓南回到客栈中，靠巫月神刀之魔力，解决李大娘之后，想找灵儿却遍寻不获，加上语言不通，又残忍杀死属下，无从打听消息，只有先行回到鬼阴坛，再做图谋。

“好邪恶的一柄妖刀……。”李大娘仅着贴身亵衣，自客栈柜台后转了出来，吁了一口气，心有余悸地道：“幸好当年与小叔不打不相识，从他那里学了金蝉脱壳的绝招，否则这次老娘可死定了。”

妖光缠身，李大娘临危使出“金蝉脱壳”的脱身秘法逃过一劫，等到泰卓南远离，不禁越想越担心，连自己都险些丧命，逍遥与灵儿两个初出茅庐的小雏儿，怎么对付这个扎手的强敌？

急忙回房着好衣衫，收拾了一些细软，闭了店门，生意也不做了，希望能及时追赶上逍遥，以免两人发生不测。

经过十数日的海上颠簸，商运船终于到了苏州城。苏州控三江、跨五湖，贯穿南北，远通海外，商贾辐辏，百货骈阗。方老板让船员们在城外埠头，将货物卸下来，等待买主前来取货。

李逍遥将货扛完，谢过方老板之后，便要告辞，而方老板也很够意思地，给了李逍遥一些银两，作为跑这趟船的工资。好不容易有机会来到这个繁荣古城，李逍遥便答应要带赵灵儿好好玩上几天，顺便拿这笔钱，帮赵灵儿添购些东西。

李逍遥与赵灵儿来到苏州城郊，沿路风景如画，气候宜人，忽然听见一女子怒斥声，以及一男一女不停呼喊叫痛，哭得十分凄惨，赵灵儿听到心中不忍，便加快脚步上前察看。

只见林间一名女子，身着紫锦缎斜肩背子，足下一双苏绣长靴，花样颇为精美，持鞭猛打被绑在树上的男女，言谈之间显然是那两人之主，两奴仆苦苦哀求，那女子仍不停手。

赵灵儿急忙问道：“这位姑娘，他们是犯了什么错，你要这样打他们？”那女子道：“这小白脸来我家做长工不久，就来勾引这个丫鬟，两人想要私奔，被我擒获，当然要好好处罚他们！”

李逍遥道：“既然他们两情相悦，你就作主撮合，岂不是一桩美事吗？何须如此呢？”那小姐唰地将鞭一扬，昂头道：“胆敢坏了我家规矩，岂能便宜他们？”

李逍遥看那小姐柳眉高耸，英气风发，秀发披肩，柔肌胜雪，身材秀挺，玉立亭亭。怒气之中娇容薄嗔，双颊微酡，另有一种美艳丰神，李逍遥不禁看得痴了。

第七章：刁蛮千金

正自恍惚之际，那小姐猛然又向那长工蹬了一脚，李逍遥没见过这么狠心肠的女人，心神一荡，不禁问道：“敢问小姐可有心上人？”那小姐闻言脸上一热，呆了半晌，结巴地道：“没……没有……，你问这什么话！”

李逍遥双睛溜溜一转，轻佻地说道：“像姑娘这样的美人，居然没有心上人？喔！难怪你会见不得别人双双对对的。”那小姐杏眼圆睁骂道：“哼！狗嘴吐不出象牙！你姑奶奶管教下人，干你何事？”

李逍遥道：“下人也是人呐，像你这样打法，会出人命的！”那小姐扬鞭一抖，“啪”地一声，击在一旁的树上，霎时落叶缤纷，倏地又熟练地将鞭回卷，一圈圈地收在掌中。

那小姐将鞭系在腰间，昂首道：“好！我就饶他们一命……。”灵儿闻言大喜，急忙奔了过去：“姑娘果然是个明理人，我来帮他们解开绳索。”

那小姐扬掌喝道：“慢着！死罪可免，活罪难逃，各砍断一只手，作为警戒吧！”说罢拔出背后越女宝剑，向长工右手砍去，逍遥见势不妙，急忙以锈铁剑将宝剑挡开，气冲冲地说道：“太过分了！虽然是你的奴仆，你也不能残他肢体！”锈铁剑却已缺了一角。

（待续）



整个八月虽然热得让人发昏，如果没有空调的话，我的赛扬464（103×4.5）早就焚芯以火了，而游戏市场却不象老天显得那么“火爆”，E3之后趋于平静态势。不过这种现象据说在国外是属正常的，很多游戏公司在这段时间都不推出游戏，除了总结上半年的得失外，还在为即将到来的圣诞节销售旺季做准备呢。当然，我还是有好消息要报告给大家的，就是以前从不代理国内制作组游戏的电子艺界，竟然也开始代理了。这部游戏就是由台湾白金家族小组制作的《失落大地》，它是一部非常类似于“大菠萝”的RPG类游戏。不知这是不是一个信号，或者说是一个起点，就是欧美大公司打算要进军国内市场了呢？据我所知，国内还没有哪个制作组被国外公司收购呢，希望这件事能为我们国内的制作组所借鉴，就象杨晨、范志毅和孙继海一样，成为他们的“外援”。

谈了这么多，该说说正题了。这一回的补丁铺为大家准备了FIFA 99的女足补丁，《地下城守护者II》新增地图、《异形生死斗》、《安魂曲：复仇天使》的修改器等等。闲言少叙，大家还是随我一起入铺挑选吧。

《地下城守护者II》新增地图

Dungeon Keeper II

还记得上次为大家介绍过的《地下城守护者Ⅱ》的修改器吗？有了这个东东，再加上我们为大家作的攻略，相信单人任务应该没问题了吧。不过对于象掌柜的我这种喜欢打多人连线的玩家来说，是不是都觉得地图比较小，打得不过瘾呢？而牛蛙们似乎也感觉到了这一点，于是乎推出了这个新增的地图——Olympia。这可是一个非常大的地图（105X105），够4个人打上半天的。

使用方法：直接运行子目录Dk2bonus\下的执行文件DK2BonusPack1.exe即可完成安装，然后大家在多人游戏中便可选到这个地图了。

《地下城守护者II》访问所有关卡的注册表文件

Dungeon Keeper II

这是一个非常有用的小文件，大家还记得在游戏中，我们每向前走一个地方，都会有一个箭头来指引我们。当你把这个注册表文件添加进去之后，你就会发现，整个地图上都是箭头了。怎么回事？当然是你能访问所有关卡啦！

使用方法：双击子目录Dk2cheat\下的Dk2cheat.reg文件，将它添加到注册表中，你在游戏中便可随意选择想去的世界了。

《足球99》女足补丁

FIFA 99

“铿锵玫瑰”——我一说出这四个字，就算平时不关心足球的人也都知道这是用来形容我们国家女足的。直到今天，我还在为她们点球输给美国队而耿耿于怀。不过现在没关系啦，因为我有了这个FIFA 99的女足补丁，用它便可以完成她们未能实现的目标了，尽管这只是游戏。这个补丁总的来说还是做得不错的，不过还存在一些小毛病，比如孙雯竟然没有列在出场名单内。另外，这里的人虽然头发都变长了，但还是一副男人的模样，没办法，谁让FIFA 99里面就只有男足呢。

使用方法：将子目录wwc\下3个DBI文件拷贝到FIFA99的DATA\CMN\FE目录下即可。然后进入游戏，从美国联赛中选择你想使用的球队。

《安魂曲：复仇天使》修改器

Requiem:Avenging Angel

《安魂曲：复仇天使》可是3DO公司Cyclone小组的一部大作，只是风格显得血腥了一些。

使用方法：先运行游戏，然后按Alt+TAB键切换至桌面，运行子目录requi\下的requiaat.exe。记住不要忘记按那个按钮，这样一来，你在攻击敌人的时候，便能对他造成最大的伤害，同时你的弹药、护甲和生命值也都增加。



《异形生死斗》修改器

Aliens vs. Predator

虽说FOX的这部游戏从效果上说，并不是非常吸引人，但它的创意还是蛮不错的。这部游戏可以让玩家选择从截然不同的三方来进行游戏——异形、掠夺者和海上殖民者。作为宇宙间最强大的几个种族，他们彼此之间展开了一场血腥的战争，而你在这场残酷战争中的唯一目标就是：活下去！怎么样，够酷吧。

使用方法：运行子目录pdmav\下的执行文件Loader.exe，然后进入游戏，在游戏中按下以下热键就能完成相应功能：

F5：无限生命值
F6：无限弹药
F7：无限Pred能量
F8：无限Pred Spear枪

《异形生死斗》G400补丁

Aliens vs. Predator

在前些日子的第六届电脑爱好者城中，我有幸看到了Matrox的G400，这个东东号称是"世纪末最牛的显卡"，可惜我囊中羞涩，2100大元实在掏不出来，只好凑合用自己的TNT2了（哎哟，谁拿显示器扔我）。而FOX的手也够快的，马上就推出了《异形生死斗》的补丁，如果哪位老兄够猛，买了一块G400，那就快把它补上吧。

使用方法：直接运行子目录avp\下的执行文件avp.exe即可。

《极品飞车——孤注一掷》增加赛车

Need for Speed: High Stakes

《极品飞车——孤注一掷》自从问世以来，在网上一直就不断有新的补丁或是赛车出现，相信车迷们肯定爽透了。而我今天带给大家的则是从这些补充赛车中挑出来的一辆比较有个性的车，先问一句，大家还记得《变形金刚》中的"擎天柱"吧？对啦！这辆车就跟他变成车形时一模一样，而且还是3个A级的。它的速度非常快，不过也有个缺点，就是操控不太容易，且个头太大，拐起弯来比较吃亏。

使用方法：先在\Need For Speed: High Stake\Data\Cars的目录下建立一个子目录，就起名叫RG11吧，然后将子目录truck2\下的所有文件拷贝到这个目录下。在游戏中选择赛车时，就可以看到并选择它了。

《凯撒III》的1.0.1.0版补丁

Caesar III

《凯撒III》从现在来说可以算是一部很经典的游戏了，不过里面还是有一些小错误，这个就是它的1.0.1.0补丁，改掉了不少毛病并增添了一些新的特性。比如说，当你的房子建得离道路超过两格时便会出现警告；市场商人在市场中没有食物时便不会返回市场，尽管那里还有其他货物等等。

使用方法：直接运行子目录c3up\下的可执行文件c3up11Uk.EXE即可。

《魔导圣战－风色幻想》1.30版补丁

这个补丁改正了游戏中的BUG。

使用方法：将子目录wind130\下的三个文件拷贝到硬盘《风色幻想》的游戏目录中即可。

《魔唤精灵2》修改器

这个修改器能修改主角的很多属性，不过可要谨慎使用哦，因为它能将主角改得非常厉害，那样的话，游戏玩起来可就没意思了。

使用方法：直接运行子目录mhjl2t\下的可执行文件Mhjl2-t.exe即可。

《世界足球经理》升级补丁

这个升级补丁去掉了游戏中的一些BUG。

使用方法：将子目录worldman\下的所有文件拷贝到游戏目录下，覆盖同名文件即可。

主力站点

本期补丁铺的主力推荐站点是金智塔公司的站点——游戏之王。这个站点除了其他站点都有的栏目，比如：下载天地、秘技专区、攻略专区等等之外，最有特色的栏目就是那里的动漫广场和游戏评析了。这里的动画、墙纸之类的好东东非常多，而且更新得也很快，和我一样对此有兴趣的玩家可以常去看看。另外，它的游戏评析栏目里的文章也较有深度，如果你真的喜欢玩游戏，那就应当去拜读这里的文章。网站地址：http://www.gameking.com.cn/。

注：本期补丁均收录在《大众软件CD》1999.9中。



上海 天骄创作室 雷鸣

横扫千军之王国风云

TOTAL ANNIHILATION:KINGDOMS

选择Skirmish或Multiplayer模式进行游戏，游戏中按下回车键后输入以下字符串后再按下回车键以获得相应的秘技功能（再输入一次密码可取消秘技）：

+atm = 金属及能源增至1000

+bigbrother = Traces Unit/Structures in order that they were built

+bps = 显示在多人游戏模式中的日期

+clock = 显示时钟

+cdstart = 播放CD音乐

+cdstop = 停止CD音乐

+contour# = 三维空间地图(#=1-15)

+control# =控制对手行动(#=0-3)

+dither = 改变灰色视线

+doubleshot = 武器火力增至200%

+halfshot = 武器火力降至50%

+ilose = 任务失败

+iwin = 任务胜利

+kill = 杀死所有单位

+light 1000 = 隐藏建筑

+light = 使建筑变暗

+logo [1-9] = 改变对手在Skirmish里的颜色

+mapping = 用黑色覆盖荧幕

+noenergy = 能源存量归零

+nometal = 金属存量归零

+noshake = 禁止爆炸效果

+nowisee = 显示地图

+radar = 雷达范围至100%

+shadow = 固定物体影子

+share radar = 共享雷达（多人模式）

+share metal = 共享金属（多人模式）

+share energy = 共享能源（多人模式）

+share all = 共享所有资源（多人模式）

+shootall = 同时攻击建筑

+showranges = 按住SHIFT键后点中单位便能显示范围

+sing = 单位会唱歌

+sound3d = 3D音效开关

+switchalt = 用按住ALT+数字键来转换单位

+view # = 观看对手状况(#=0-3)

使用双倍的龙：你必须选择Aramon族，用元帅（Monarch）摧毁对面建筑，直至变成shamen为止，然后让他死去。接着用他建造那边的龙，这样便能得到四条龙（此秘技只适用于skirmish模式）。

地下城守护者II

Dungeon Keeper 2

在游戏中先同时按下CTRL+ALT+C，然后输入以下字符串以得到相应的秘技功能:

show me the money: 得到金钱

now the rain has gone: 显示地图

feel the power: 所有手下升到10级

this is my church: 获得所有房间

fit the best: 获得所有门、陷阱

i believe its magic: 获得所有魔法

do not fear the reaper ：获得本关的胜利

新暗杀希特勒

Mortyr

在游戏中按下“\`”键后输入以下字符串以得到相应的秘技功能:

aim off: 关闭自动瞄准

aim on: 打开自动瞄准

.prezes: 无敌模式

.wp: 得到所有武器和物品

.gt xx: 跳到xx关



.did: 显示结构框架

.diz: 关闭结构框架

战国美少女II：春风之章

在游戏大地图上按键盘“13”，便会变成透明身，可以穿过森林，甚至在海上步行!

在别府温泉里有一个老公公，换上武士装后跟他对话，他会帮你占卜并提示你往北走，往上走后会被一片树林挡住，但只要沿着河岸往上走就会发现最顶端的树其实是可以通过的，继续向右走一小段路,可看到上方有一个小离岛,换上忍者装后向上跳、跳、跳、就可以来到“开发者和程式设计师之城”，进去以后看完一堆疯言疯语后，有2个人会告诉你2个小秘技:

1. 在换装时同时按下“上”、“下”键,就会出现一套女高中生制服的隐藏服装。

2.在游戏进行时按下kuukirusaikoru就可听到睡觉时的音效。

便利商店

在选人选单画面中按回车键后输入以下字符串以获得相应的秘技功能（请注意大小写）:

OhBabe: 天心娃娃（顾客暴增）

Ilike7: 贞子娃娃（晚上连续7次出现在对方店中）

SSN潜艇

Tom Clancy's SSN

先按下B键，然后输入字符串CISCO SEZ，按下回车键后激活秘技模式，再输入以下字符串，并按下回车键以获得相应的秘技功能:

BE MY BUDDY: 目标船只和潜水艇成为盟军

FLIP HERE: 使潜水艇在四周

ZEPPLIN: 会飞翔的潜水艇

DROP ANCHOR: 使潜水艇停下

HEAL ME: 修理潜水艇

EAT LEAD: 改变鱼雷

BOOM Targeted: 目标爆破

SEE THEM: 改进声纳设备

ENGAGE CLOAKING DEVICE: 敌人的声纳无法侦察到潜水艇

信长之野望：烈风传

在游戏中按下Ctrl键同时点击鼠标右键数下便可以偷玩别国大名。

复活邪神II

游戏中在战斗画面中直接按下“Esc”键：马上结束战斗，并得到经验值及金钱。

天旋地转III

DESCENT 3

在游戏中输入以下字符串以得到相应的秘技功能:

单人模式秘技:

IveGotIt: 武器、能量、护盾全满

BurgerGod: 无敌

TreeSquid: 地图

MoreClang: 跳关

DeadOfNight: 消灭所有的敌人

Testicus: 隐身

FrameLength: 显示 FPS

ByeByeMonkey: 改变视角

Shananigans: 特殊贴图

TubeRacer: 210 损害

多人模式秘技:

frametime: 显示框页率

longchimp: 查看透视图

weirdtexture: 切换随机背景图

gabbagabbahey: 使战舰能力变弱



晶合聊天室

阅读聊天室的来信真是人生一大快事，我时常被玩友的真诚所打动，无论是强烈的爱国热情，还是不由自主的感叹，亦或是令人忍俊不禁的连珠妙语，更有甚者竟然漫画投“掷”……嗨，这不，我头上都有两个大包了。

安顺 王毅：

唐诗、宋词、元曲、明清小说，距我们最远的已有千年，任何一个稍具常识的人都不会因为它们的老而拒绝它们。而“仙剑”作为一款电脑游戏，属于一种新兴的文化氛围，其优美的音乐，引人入胜的故事情节，堪称电脑游戏文化中的典范。无论在当时还是现在，或者将来，从“仙剑”本身来看，它是中国电脑游戏文化的一个“里程碑”，它的存在为我们的中文RPG游戏保存了最后的希望。

将“仙剑”从理论上提到了一个新的高度，室内赞成者呼声阵阵，我不得不承认这虽是古老的主题，但恐怕也是聊天室永恒的话题。

山东 聂琨：

如今什么样的PC才算COOL？PIII450、128MB SDRAM（PC133）、SB LIVE！、12.7GB、19″，您感觉如何？这不，VOODOO3面市没几天，即面临淘汰。只因画质不如G400MAX，速度不及RIVA-128TNT2ultra，若说目前PC产业的更新速度还只是用月来衡量的话，那么等到数周乃至几天就淘汰一代机型时，谁还会不停地UPGRADE、LEVEL-UP呢？唉，PC-GAME真的沦落到要用图形工作站才能应付的地步了吗？

无奈的感叹，你所说的机型已“落伍”了，现在可是流行双CPU、硬盘15GB以上……呜呜……我的机还是P166MMX呢，当我看到《横扫千军之王国风云》中的人在屏幕上爬时……呜呜……

湖南 Lexus：

前段时间有位“壮士”对查封电脑厅而欢呼，我不知道他是什么身份。但我认为他家肯定很有钱，家里有电脑（或者电脑厅），象这种人根本不配对这种事发表评论，因为他根本就不了解象我等穷苦人家的心情。我88年自学basic，到现在为止时间也不算短了，但我（家）仍然买不起电脑，你能想象得到这是一种什么样的心情吗？？！这些年来，我一直是以免费为电脑厅进行系统维护来换取免费上机，也许他不能理解，但我已经很满足了……

我不知应该说些什么，如果你在北京可到我家上机，而我又没有足够的经济实力送你一台电脑，心有余而力不足，愿有电脑的人珍惜自己的一切，奋发图强，自强自立……

读者 李玄：

《星际争霸》，要想把它玩儿好，条件是：Mouse灵敏，手腕灵活，小脑发达，全身动作协调，但与大脑基本无关，“速（素）推”者更甚之。《仙剑》，为了这款游戏，我曾一度拒绝买《大众软件》以示对其长期在TopTen No.1的抗议。《大富翁IV》，游戏做得不错，老少皆宜，就是不适合那些不老也不少的中间年龄段的玩家。《足球99》和《极品飞车》系列太吃硬件，但对人的感官冲击很大……

虽然有点偏激，但大部分观点还是可以理解的，不过不要以不买《大众软件》为抗议手段么。

四川 邓勇：

贝雷寻时机，暗杀乃发生。
随军潜入营，杀敌静无声。
野径云俱黑，德营火独明。
晓看墙根处，血染纳粹城。

——致贝雷

为自己深爱的游戏赋诗填词已成时尚，毕竟令大家心跳的游戏还是很多，每个人心中都有一两款，真心希望国产游戏也能更上一层楼。

北京 马骁：

如今TopTen龙虎榜上大部分的游戏都带有数字，原创作品少了，优秀的原创作品更是凤毛麟角。不要忘记游戏是用来玩的，不只是动听的音效和完美的贴图。现在的游戏制作越来越像欧洲职业足坛一样，商业化气息太浓了。《古墓丽影》刚推出时风靡世界，好像转至巴塞罗纳的罗纳尔多一样，一时间无人掩其锋芒，但随着制作公司为了赚取利润而仓促推出II、III代之后，劳拉的表现就像98世界杯赛上的小罗一样“盛名之下，其实难副”了。

现实世界我们不得不承认，金钱还是很重要的，我们无法摆脱它，所以只好在金钱的扭曲中寻找人性中善良的一面，不过至少在游戏之中我们还能保持我们的正义。

晶合实验室 Redalert

榜主随笔

热……

不行……

太热啦……

热死我了……

咕————咚!

（旁白，沉痛地）大众软件杂志社杰出的思想家、理论家，英勇的Quake战士，应用软件排行榜的伟大榜主，空前绝后、顶天立地、丰神俊朗、笑傲江湖的Walker，因天气炎热、积劳成疾，抢救无效，于公元19xx年x月xx日终于一命呜呼了，享年xx岁，请大家起立鼓掌——啊，错了，是默哀。

老编：什么，死了？！这个月的榜评他写了没有？没写？来人那，去把他给我拘回来！活儿还没干完就想死，哪有这么便宜的事？！

于是我便又重新坐在这里，不停地抹着汗珠写榜评、写榜评、写榜评……

哈哈，别当真，以上是玩笑，不过天儿热倒是真的。连续几天看天气预报，北京居然都是全国最热的，这简直有点儿邪门儿，什么重庆、武汉、南京等等的不号称是中国的“火炉”吗？我看北京可以“大公无私”地让给他们几度，免得名不副实嘛。啊，为什么这几个地方的读者都冲过来了，怎么手里还拿着棍子，快，我跑……

天热真是要命，比起上期榜上的八人不动，这期前六名的排名次序竟然同上期一模一样，长此以往这榜评我可怎么做呢？不过好歹这期榜上还有一个亮点，那就是国产软件Net Ants一路高歌猛进，从五月下首次上榜的第20位，猛升至现在的第7位，看来闯入前五名也不是不可能的事。是啊，随着Internet的逐渐普及，网络软件一定会大行其道的，那时还会有单机这个概念吗？

Walker榜评

不过ICQ的逐渐没落让我感到十分不解，最高时ICQ曾经占据了排行榜的榜眼位置，但随后一路下滑，直到现在的第18位，我记得其中有一期还被踢出榜外，这种情况与它庞大的用户群相比显得有些奇怪，看来网上交友、交流与沟通还不能完全为人们所信赖，也没有成为人们的主要交往方式。当然这与网络的普及程度有关，但我一直以为人们在交往的过程中要获得足够的安全感，必要的规则与礼仪是不可少的，而最重要的就是彼此之间相互尊重，在这一点上网络也不例外。有些人认为反正网上大家都不知道彼此的出处，便可以为所欲为，这是不足取的。

前些天接到一位“小”朋友（不是小朋友，是比我小的朋友）的来信，让我涕泪横流，他是这么写的：

“walker大懒虫——懒字没写错吧？你好！你的一举一动都令在下配服得五体投地（别客气，别客气）**！暂停，写到这里我想声明一下：你的名字我可能写错了，懒字也可能写错了，配服的配更有可能写错了**（还好，只有一个字错，比我强多了）**，为什么短短几行我就会错得这么夸张呢？因为我和你一样懒**（难道我真的有那么懒吗？）**，天天不学习，只会睡、睡、睡，什么着火、交作业的，没用**（有骨气）**，不过老师一来就两样了**（老师？和老编是一个人吗？）**。信封上那个打呼噜的三毛当然是你了**（还好，挺英俊的）**！怎么样，我俩既然都这么懒，做个朋友吧！俗话说多一个朋友多一条路嘛，说不准你老了懒得走路，我当个面的司机，还能拉你上养老院呢**（好，就冲你这句话，我一定坐你的车，不过……榜主大人坐面的似乎有些那个）**！OK，别多想了，快回信给我个惊喜吧！**

祝你在杂志社与你的老编斗争到底，加油！”

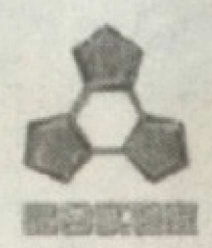
Arnold

张爽同学，登在这里算是给你个惊喜吗？杂志印出来的时候你也快开学了，祝你心情愉快，有个好成绩吧！另外有这么多人支持我，与老编的斗争一定会胜利的，是吗？

晶合实验室　Walker

E-mail：walker@popsoft.com.cn

ICQ：40015173

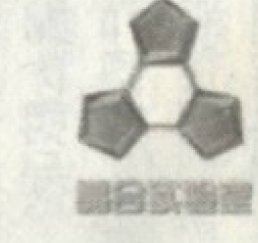


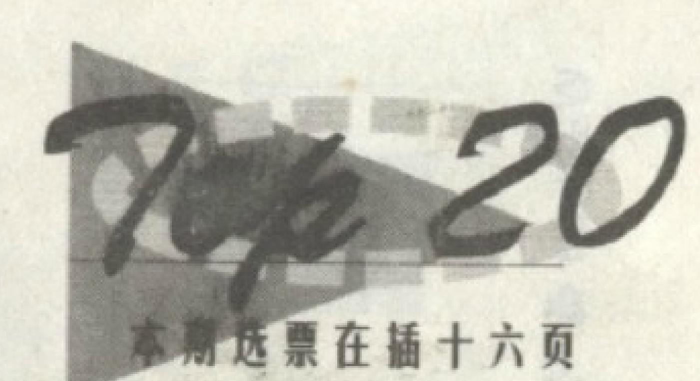
本期幸运读者

河南	张　爽	江苏	冷　洁
北京	孟小弟	贵州	林　海
上海	唐绍涌	浙江	王赛君
辽宁	李　强	山西	梁　诚
北京	郑世杰	山东	费　翔

以上读者将获得由**北京实达铭泰公司**提供的软件**“东方快车2000”一套**

热门软件排行榜





名称	版本号	评价	名次	制作公司	发行方式	适用平台	类型	票数	名次升降
WinZip	V7.0	5	1	Nico Mak Computing Inc.	共享	Win95/98/NT	压缩	1247	○
ACDSee32	V2.4	5	2	ACD Systems Ltd.	共享	Win95/98/NT	图形	974	○
Winamp	V2.24	5	3	Nullsoft Inc.	共享	Win95/98/NT	音乐	762	○
超级解霸	V5.5	4	4	北京豪杰公司	商业	Win95/98/NT	多媒体	678	○
KV300	Z.1	4	5	北京江民公司	商业	DOS/Win95/98/NT	杀毒	512	○
东方快车	2000	4	6	北京实达铭泰公司	商业	Win95/98/NT	翻译	399	○
Net Ants	V1.0beta2.55	4	7	Hong Lewis	自由	Win95/98/NT	网络	388	↑
Internet Explorer	V5.0	5	8	Microsoft	免费	Win95/98/NT	网络	336	↓
Magicwin98	V1.21	4	9	ITWIN TECHNOLOGY SDN BHD	共享	Win95/98	内码	277	○
FPE	2000	5	10	第三波	商业	Win95/98	修改	242	○
瑞星	10.0	4	11	北京瑞星公司	商业	Win95/98	杀毒	240	↑
Foxmail	V3.0beta	4	12	张小龙	共享	Win95/98/NT	网络	230	↑
金山词霸	III	4	13	金山公司	商业	Win95/98/NT	翻译	207	↓
Photoshop	V5.5	5	14	Adobe Systems Incorporated	商业	Win95/98/NT	图形	162	↓
Net Vampire	V3.2	4	15	Alex Shovkoplyas	自由	Win95/98/NT	网络	156	↑
Kill98	V4.23	4	16	北京冠群金辰公司	商业	Win95/98	杀毒	136	↑
Office	2000	5	17	Microsoft	商业	Win95/98/NT	办公	127	↓
ICQ	99a Beta V.2.22 Build #1800	5	18	Mirabilis	共享	Win95/98/NT	网络	108	↓
WPS	2000	4	19	金山公司	商业	Win95/98/NT	办公	102	↓
Norton AntiVirus	V5.0	4	20	Symantec	共享	Win95/98/NT	杀毒	81	↑

大众软件邮购中心 圣比尔公司 联合推出“用正版2000，买正版软件 20元/张”活动

人物介绍

A001 中华人杰

课堂学习

B001 初一英语同步学习
B002 初一数学同步学习
B003 初二英语同步学习
B004 初二数学同步学习
B005 初二物理同步学习
B006 初三数学同步学习
B007 初中化学同步学习
B008 初三英语同步学习
B009 初中语文同步学习
B010 树人初一代数上
B011 树人初一代数下
B012 树人初二代数
B013 树人初三代数
B014 树人初中代数总复习
B015 英语听说学
B016 小学数学总复习
B017 统创小学五年级全科
B018 统创小学六年级全科
B019 统创初中一年级全科
B020 统创初中二年级全科
B021 统创初中三年级全科
B022 统创初中升学指导
B023 初一语文同步学习
B024 初二语文同步学习
B025 初三语文同步学习
B026 小学英语综合训练
B027 初一英语综合训练
B028 初二英语综合训练
B029 初三英语综合训练
B030 高一英语综合训练
B031 高二英语综合训练
B032 高三英语综合训练
B033 中小学生日用英语
B034 树人DOS版－小学第一集
B035 树人DOS版－小学第二集
B036 树人DOS版－初中一年级
B037 树人DOS版－初中二年级
B038 树人DOS版－初中三年级
B039 树人DOS版－高中一年级
B040 树人DOS版－高中二年级
B041 树人DOS版－高中三年级
B042 清华园丁－初中语文
B043 清华园丁－初中数学
B044 清华园丁－初中英语
B045 清华园丁－初中物理
B046 清华园丁－初中化学
B047 汉科多媒体家庭教师

计算机学习

C001 手把手教Photoshop4.0
C002 一步登天office95
C003 一步登天Vfoxpro
C004 方正奥思98学习版
C005 多媒体电脑的秘密
C006 畅游多媒体
C007 Internet百科辞典
C008 多媒体学Word
C009 多媒体学Excel
C010 多媒体学FoxPro
C011 用电脑学3DS
C012 用电脑学PhotoShop
C013 用电脑学IPAS
C014 用电脑学CorelDraw
C015 用电脑学AutoCAD
C016 用电脑学AUTHERWERE
C017 用电脑学3D MAX2
C018 WIN98易学活用
C019 WIN98快速入门
C020 Windows98即时通
C021 Word即时通
C022 Excel即时通
C023 PowerPoint即时通
C024 手把手教WPS97
C025 跟我学电脑
C026 跟我学DOS
C027 跟我学Excel
C028 跟我学FoxPro
C029 跟我学Access
C030 跟我学PowerPoint
C031 跟我学电脑基础知识
C032 用多媒体学中文Win95
C033 用多媒体学中文Windows
C034 东方网神－－仙人指路
C035 用多媒体学Visual j++
C036 多媒体学PowerBuilder
C037 实战VB5.0
C038 PhotoShop文字特效魔典
C039 精品网页制作
C040 即学即用因特网
C041 PhotoShop文字特效
C042 走进Corel Draw
C043 走进Photoshop4.0
C044 实战专家NT4.0
C045 软件学校－WORD
C046 软件学校－EXCEL
C047 软件学校－OUTLOOK
C048 基于WIN.NT的网络技术
C049 计算机操作与上机指导
C050 发音宝典（英语法日语）
C051 活学活用Word
C052 网上生活＋（300页书）
C053 Internet轻松上网教程
C054 PhotoShop从入门到精通
C055 3DS教程
C056 多媒体电脑入门到精通
C057 JAVA入门到精通
C058 电脑热门软件系列3
C059 3DS特效魔典
C060 实战Vfoxpro3.0
C061 实战Animator Pro
C062 学语言之MVC++5.0精通
C063 学语言之MVB5.0精通篇
C064 学语言之BC++5.0精通
C065 学语言之BC++B3.0精通
C066 学语言之BD3.0精通篇
C067 电脑和家欢
C068 探索WIN98
C070 Delphi大师
C075 轻松学习AutoCAD
C076 编程实战－图象编程篇
C077 编程实战－网络编程篇
C079 编程实战－多媒体编程篇
C080 编程核心剖析－MIS篇
C081 编程核心剖析－游戏篇
C083 编程核心剖析图形截取
C084 一步一步学3DS MAX
C085 一步一步学OFFICE97A盘
C085 一步一步学OFFICE97B盘
C086 一步一步学WINDOWS98
C087 快学即用DELPHI
C088 快学即用VISUAL BASIC
C089 OFFICE97入门教程
C094 Freehand7.0设计宝典
C096 DELPHI2.0实战教程
C097 3D Dtudio4.0实战教程
C098 轻松设计Internet网页
C099 Internet上网实战教程
C100 超级网络互连实战教程
C104 学语言之MVF5.0精通篇
C107 一步一步学上网Internet

语言学习

D001 英语直通车－口语速成
D003 好莱坞之声
D004 中级英语词汇
D005 实用英语词汇
D006 英语听力实用篇
D007 英语听力基础篇
D008 多媒体学单词
D009 急救英语基础篇
D010 刚际网概念英语
D011 单词记忆银行1
D012 单词记忆银行2
D013 单词记忆银行3
D014 英语世界－100期
D015 着迷900英语会话通
D016 着迷900英语语法通
D017 着迷900英语发音通
D018 着迷900英语读写通
D019 着迷900英语词组通
D020 着迷900英语词汇通
D021 新空中英语教室
D022 丹丹英语沙龙
D023 明日英语2
D024 明日英语3
D025 明日英语4
D026 英语直通车－商务英语
D027 英语直通车－交际英语
D028 阶梯英语室
D029 词汇奥秘
D031 365天轻松学英语 夏
D032 365天轻松学英语秋冬
D036 英国会话
D037 美国会话
D038 美语语音突破
D039 百变音标一点通
D041 感受英语
D042 中英文求职面试一点通
D043 英语捷径
D044 英语游侠－玩游戏学英语
D045 精通英语教程
D046 影译通《飘》1号盘
D047 影译通《飘》2号盘
D048 影译通《飘》3号盘
D049 影译通《飘》4号盘
D050 影译通《飘》5号盘
D051 影译《小妇人》1号盘
D052 影译《小妇人》2号盘
D053 影译《小妇人》3号盘
D054 影译《绿野仙踪》1号
D055 影译《绿野仙踪》2号
D056 影译《绿野仙踪》3号
D059 电影风暴《飘》1号盘
D060 电影风暴《飘》2号盘
D061 电影风暴《飘》3号盘
D062 电影风暴《飘》4号盘
D063 电影风暴《飘》5号盘
D064 电影风暴《飘》6号盘
D065 电影风暴《茶花女》1号
D066 电影风暴《茶花女》2号
D067 电影风暴《一夜风流》1
D068 电影风暴《一夜风流》2
D069 电影风暴《魂断蓝桥》1
D070 电影风暴《魂断蓝桥》2
D071 电影风《卡萨布兰卡》1
D072 电影风《卡萨布兰卡》2
D074 听霸 1号盘
D075 听霸2号
密码 YUHENRYABMIN
D076 潜能英语
D077 超光背单词
D078 大嘴英语A
D079 大嘴英语B

电子读物

F001 多媒体世界五年典藏版
F002 读者休闲篇
F003 读者阅读篇
F004 读者欣赏篇
F006 中国股市97年报
F007 中国诗词精华
F008 多媒体百科
F009 学与玩－世界地理篇
F010 漫步者第一辑－魔音世界
F011 漫步者第二辑－壁纸千寻
F012 大众软件配套盘2期10元
F013 大众软件配套盘3期10元
F014 大众软件配套盘6期10元
F015 软件报97合订本光盘版
F016 家住电脑文摘（第1期）
F017 家住电脑文摘（第2期）
F018 家住电脑文摘（第3期）
F019 软件配套光盘（98.7-8）
F020 软件配套光盘（98.8-9）
F021 多媒体世界光盘第一期
F022 多媒体世界光盘第二期

文化艺术

G001 中国民间吉祥图案
G002 震撼
G003 辉煌
G007 红楼梦
G008 西游记
G009 水浒传
G010 三国演义
G011 中国青年油画展
G012 飞向中国－北京
G013 牡丹
G014 长城
G015 蝴蝶
G016 中华风貌
G017 老照片

儿童读物

H001 儿童辞海
H002 多感度儿童英语入门篇
H003 多感度儿童英语初级篇
H004 多感度儿童英语中级篇
H005 多感度儿童英语高级篇
H006 恐龙画册
H007 诗乐启蒙A
H008 诗乐启蒙B
H009 三字经
H010 趣味识字2
H011 单词乐园
H012 益智乐园
H013 动物百科
H016 趣味唐诗1
H017 趣味唐诗2
H018 趣味唐诗3
H019 趣味唐诗4
H020 趣味唐诗5
H021 神童的摇篮
H022 十万个为什么 地理篇
H023 我编你讲（故事）
H028 看图识字识拼音
H032 大眼看世界地球转转转
H033 看世界五彩缤纷看中华
H034 大眼看世界动物的王国
H035 看世界－离不开的绿色
H036 大眼看世界－龙宫探奇
H037 大眼看世界神奇的天空
H038 中国成语故事精粹（一）
H039 成语猜数
H040 自然之迷1
H041 自然之迷2
H042 自然之迷3
H043 儿童拼音教室
H044 佳儿成龙记（娱教）
H045 神龙少年
H046 智慧城堡
H047 GOGO英语（儿童）

其他学习

I001 股海引航
I002 国画入门
I003 股神
I004 从集成电路到信息高速公路
I005 青少年无线电入门
I006 娱教选粹
I007 摄影记者
I008 轻松炒股 1号盘
I009 轻松炒股 2号盘
I010 洪恩软件－－天问1号盘
I011 洪恩软件－－天问2号盘

素材

J014 世界百年广告招贴汇编
J015 世界椅子精品绘萃
J016 装饰设计经典酒店1
J017 装饰设计经典酒店2
J018 装饰设计经典酒店3
J019 装饰设计经典酒店4
J020 装饰设计经典酒店5
J021 装饰设计经典住宅1
J022 装饰设计经典住宅2
J023 装饰设计经典住宅3
J024 装饰设计经典精品店
J025 装饰设计经典精品店
J026 元代名家名画
J027 名代名家名画
J028 清代名家名画
J029 新婚纱摄影上
J030 新婚纱摄影下
J031 中国清代古典家具鉴赏1
J032 中国清代古典家具鉴赏2
J033 中国名代古典家具鉴赏1
J034 中国名代古典家具鉴赏2
J035 素材大全－3D动画篇
J036 国外广告摄影精粹（一）
J037 国外广告摄影精粹（二）
J038 素材宝典（图库）一
J039 素材宝典（图库）二
J040 3DMAX事例赏析精品欣赏
J041 素材大全－卡通人物篇
J042 素材大全－建筑艺术篇
J043 素材大全－动物篇
J044 素材大全－自然风光篇
J045 素材大全－古文化篇
J046 素材大全－模特篇
J047 素材大全－婚纱摄影篇
J048 素材大全－装饰材料篇
J049 边框篇
J050 网页素材篇

游戏

K001 98游戏宝典(上)
K002 98游戏宝典(下)
K003 PC游戏世界三
K004 PC游戏世界四
K005 灌蓝金刚
K006 97赛手
K007 时空游侠
K008 PC游戏世界二
K009 星际大战
K010 魔宫快打
K011 小丑奇兵
K012 凯兰迪亚三
K013 孤胆枪手
K014 赤壁
K015 勇闯魔窟
K016 齐天大圣
K017 G档案
K018 水浒传－聚义篇（前导）
K019 天惑
K020 玛亚历险
K022 梦幻弹子球
K023 电脑魔神
K024 狂野飙车
K025 云霄飞车
K026 千典游戏龙第一辑2CD
K027 超霸游戏
K028 未来游戏
K029 游戏都会
K031 战国风云（新品）
K032 海滨旅行记
K033 奥齐的世界
K034 马德琳和她精彩木偶戏
K035 世界枪王
K036 新98游戏宝典
K037 PC游戏世界1
K038 死亡地带1号盘
K039 死亡地带2号盘
K040 死亡地带3号盘
K041 烈火战机
K042 地球独立日1号盘
K043 地球独立日2号盘
K044 断剑1号盘
K045 断剑2号盘
K046 海战
K047 反击
K050 烈火少林
K051 生死赛车
K052 棋牌大师
K053 雷神之锤(QUKE)
K054 终极毁灭战士(DOOM)
K055 大唐诗录
K056 国际冠军拉力赛
K057 水上狂飙
K058 命令与征服 黄金版 1号
K059 命令与征服 黄金版 2号
K060 大富翁3
K061 滔滚
K062 雷曼
K063 雷曼设计师
K064 红线飚车
K065 东方不败
K066 情人节－不见不散
K067 金庸群侠传
K068 反抗
K069 欢乐大飞车
K070 七年战争
K071 移民计划 限量
K072 西楚霸王－项羽 限量
K073 水浒传（打斗）限量
K074 富甲天下2 限量
K075 边缘战区 限量
K076 VR特警
K077 皇朝霸业
K078 运营天下
K079 梦游美国
K080 围棋打谱与远程对弈
K081 镜花缘
K082 光暗纪事
K083 星际争霸
K084 银河骑士团＋游戏修改大师
K085 疯狂飞机
K086 拼图游戏大全
K087 猎杀潜航
K088 江湖任我行
K089 上海大富翁1940

商业办公软件

L001 文友字库
L002 公司宝典电子文秘系统
L003 家居理财小财神

辅导学习

M001 英语高考指南
M002 最新英语中考指南
M003 怎样写好作文初中基础
M004 怎样写好作文初中升级
M005 怎样写好作文高中基础
M006 怎样写好作文高中升级
M007 怎样写好作文小学基础
M008 怎样写好作文小学升级
M009 家教软件集锦
M010 金耳朵声算法
M012 阅读理解（语言学习）
M013 高考英语冲刺
M014 英语学习光盘版
M015 学友步步高 初中
M016 学友步步高 高中
M017 清华园丁－应试题库大全

工具软件

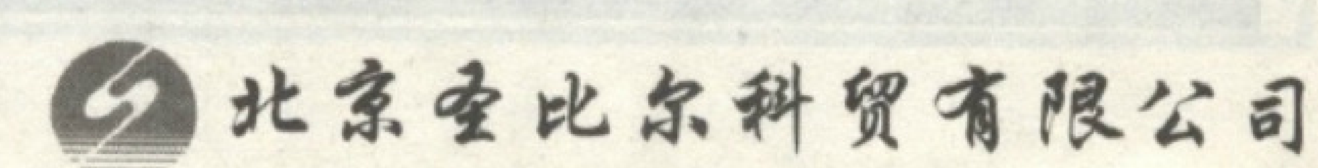
N001 超级解霸5.01
N002 东方快车98
N003 华建电子词典2.0
N004 共享风暴三（2CD）
N005 PC宝典
N006 共享风暴第4辑(2CD)
N008 北京办公旅游电子信息地图
N009 音乐小制作
N010 家庭伴侣
N011 家庭宝典
N014 VCD视盘机的维护与保养
N016 时尚先锋3（双CD＋书）
N017 商海纵横－专业版
N018 生活万事通
N019 IE5.0
N020 电脑桌面大全1环球影音
N021 电脑桌面大全2如歌年华
N022 电脑桌面大全3动感节拍
N023 阶梯百宝箱
N023 软件高速路
N024 时尚先锋2（双CD＋书）
N025 郎道5.0 电脑词典
N026 鹏达办公宝典
N027 金边汉字DXF生成系统
N028 惠软全家福
N029 我行我速1.1图形设计
N030 杀毒 行天98
N031 中文版TurbolLiunx3.02
N032 网络时代2－Linux6.0
N033 轻轻松松练五笔 磁盘
N034 实用工具快车 ＋书
N035 精彩屏保
N036 Netscape中文版4.03，4.04 Rrich Win97网络版，词霸2

娱乐休闲

O001 香港97
O002 美食新概念蔬菜篇
O003 美食新概念海鲜篇
O004 军事百科(上)
O005 军事百科(下)
O006 98世界杯大纪实
O007 情人的礼物
O008 香港风光
O009 现代流行服装
O010 现代美容美发
O011 现代名车欣赏
O012 气象奥秘
O013 海上巨人
O014 征服天空
O015 大都市
O016 古埃及
O017 土著民族
O018 令人震惊的科学
O019 中国家庭美食
O020 人体奥秘
O023 地球的奥秘
O025 生育宝典－育儿篇
O026 生育宝典－妊娠篇
O027 家庭医学博士
O028 家庭小护士－婴幼保健
O029 洪恩软件－医圣A盘
O030 洪恩软件－医圣B盘
O031 香港之窗
O032 邮海纵横(邮票大全)
O033 航空博览
O034 飞机荟萃 珍藏版

利用价格杠杆打击盗版，我们推出“用正版2000，买正版软件”活动，联合众多软件开发商、出版社，向市场推出质量上乘，价格低廉的正版软件，每张光盘20元。全国读者可直接从大众软件邮购中心邮购，邮购时在附言栏中注明产品名称和编号，汇款地址：北京和平门邮局3056信箱（100051）。欢迎来电来函或发E-mail免费索取产品目录《晶合软件广场》（邮费2元）。同时诚征正版2000全国代理商。

邮购方法：5张光盘起邮，每张20元，邮费10元
邮购地址：北京和平门邮局3056信箱 邮编：100051
收件人：大众软件邮购中心 查询电话：010-67024050
E-mail：jhyf@popsoft.com.cn



《游戏时代》将于8月在全国独家发行
含有国内战网 CD-KEY 的《星际争霸：母巢之战》完全光盘版！

STARCRAFT EXPANSION SET BROOD WAR

喜爱进行《母巢之战》网络对战的朋友一定对国际网络的拥挤和龟速抱怨多多而又无可奈何。现在你可以在购买这套光盘同时，免费获得一个国内战网的 CD－KEY，有了它，就可以通过国内的 Internet 网络在 263 的国内战网上进行连线对战，不一样的速度将让你尽情领略《母巢之战》这一即时战略游戏颠峰之作的风采。

同时，263 举办的首届网络游戏大赛（使用《母巢之战》为比赛游戏）将带给你获得大奖的机会。只有拥有正版 CD－KEY 的参赛者才有机会进入复赛。

令人惊喜的是，这套附带 CD－KEY 的《星际争霸：母巢之战》零售价仅为 28 元，绝对是所有玩家的福音。

《游戏时代》还专门制作了《母巢之战完全作战手册》，随光盘附赠。内容包括光盘使用说明、新增兵种和科技介绍、新增英雄介绍、各种族建筑升级图表，尤为实用的是，本手册含有三个种族的联线对战指南，全是高手经验之谈，相信从“菜鸟级”到“骨灰级”的玩家均可从中获益良多。这套产品将于8月5日在全国各地同时发售。



邮购方法：

欢迎读者朋友来函来电邮购。邮购价 28 元/套，免邮资。

邮购请汇款至：北京市白石桥路 30 号（农科院内）《游戏时代》编辑部 收

邮编：100081

联系电话：010－68918552，68918554

软件渠道总经销：北京晶合顺达计算机公司

电话：010－82610936


《烈火文明》女人版于九月二十五日全国热酷上映
注：广告中所有画面均为《烈火文明》中截取下的真实画面

晶合顺达软件销售连锁组织·大众软件读者服务部

CETV-1 中国教育电视台（卫星频道）

《软件先锋》栏目诚征合作

《软件先锋》栏目在中教电视台一套播出，覆盖全国，收视率居电脑类节目前列。

《软件先锋》栏目含有：

《软件风云榜》：本版块根据每周调查结果，让观众了解软件信息最新动态。

《电脑工作室》：对企业的业绩和发展进行全面的宣传介绍。

《精品展台》：展示介绍精品软件的特点及操作方法，由专家现场展示。

《电脑信息窗》：以介绍上市销售软硬件为主，使之借助现代电视媒体迅速传达给消费者。

构成一个趣味性、知识性、娱乐性一体的全方位信息栏目，能够对生产厂家，大经销商等多平台服务。

《软件先锋》栏目播出时间：黄金时段

首播：周一：20:00–20:10

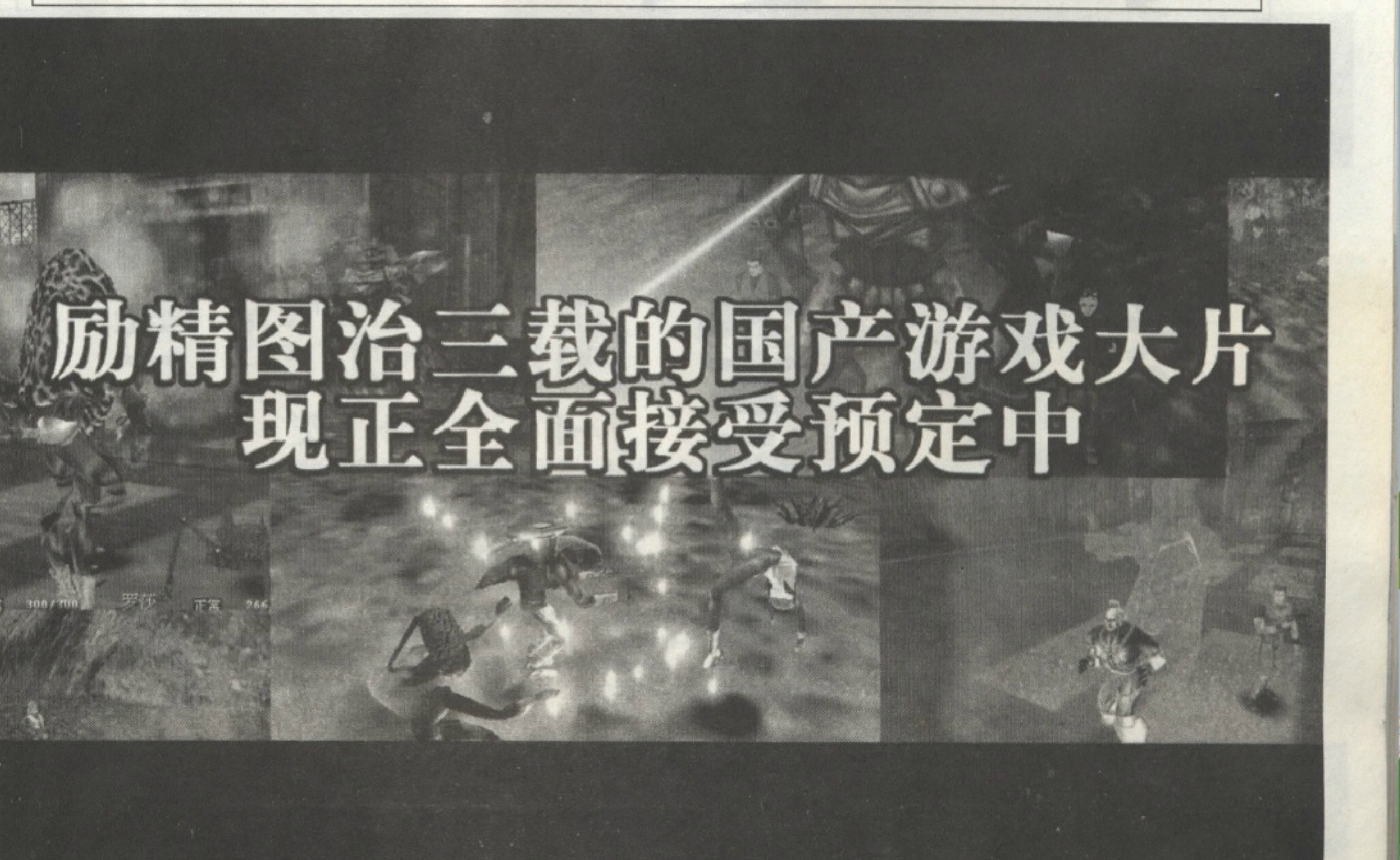
重播：周日：13:40–13:50

节目制作均是中央台专业编导、摄像，技术一流，品质一流。

《软件先锋》栏目因业务需要，台里扩充时间段，并将更名为《电脑先锋》再与北京教育台联手，一周播出时间增至4次，真正多快好省的栏目。

联系电话：62279776，62186688转3103、3169　　传真电话：62262935

上期由于一时疏忽，将北京五十中的李斌同学的漫画稿误刊，在此表示歉意，不久这幅漫画就会与大家见面。
来稿请寄北京和平门邮局3056信箱（100051）　　活动咨询电话：010-65266244转62



晶合顺达软件销售连锁组织·大众软件邮购中心

入网方法： 您只需通过邮局汇款网员管理费10元（一年），便可成为大众软件邮购中心服务网网员。您也可在邮购产品的同时交纳网员管理费10元并在汇款单附言中注明即可。

暑期网员特价产品

大富翁4	128/90	世界大战	148/38
MP3音乐无限	49/35	摩纳哥大奖赛	145/38
PC SHOWIN站	68/50	魔法门英雄无敌Ⅱ	148/38
瑞星99世纪版	260/156	起义1—铁甲叛乱	148/38
KV300+（新版）	260/156	起义2—再造帝国	138/38
KILL98	380/228	玩具兵大战	148/38
企鹅套装4（10CD）	396/240	百战天虫	148/38
超级保镖	118/71	挖宝奇兵	139/38
电脑学校2000	129/77	阿比逃亡记	148/38
开天辟地Ⅱ（4CD）	125/75	生死之间Ⅱ	98/38
龙文听霸Ⅱ（4CD）	128/77	成名之路	288/80
Internet宝典2000	97/58	USB PC Camera摄像头	890/800
虚幻世界	148/38		
黑暗复仇	138/38		

新品推荐

万智牌（博图）起始牌60张	96元/网员价80元
博图补充包（随机10张）	22元/网员价20元
万智牌（第五版）起始牌60张	99元/网员价85元
第五版补充包（随机15张）	29元/网员价25元
万智牌（克撒传）比赛用牌75张	99元/网员价85元
克撒传补充包（随机15张）	29元/网员价25元

有关万智牌的详细介绍详见99年8月（上）杂志。
起始牌邮费10元/套；补充包邮费5元/套。

暑期邮购中心网员抽奖活动

为了答谢广大的邮购中心网员，邮购中心举办了暑期抽奖活动。此次抽奖赠送礼品和优惠活动只针对我们网员，活动时间顺延至99年10月15日。在活动期间内购买产品的网员均可获得精美礼品一份，凡邮购每满100元的网员即可得到奖券一张，参加抽奖活动（注：奖券越多机会越多喔！），获奖网员名单将刊登在《大众软件》11月(下)杂志邮购中心专版中。（本次抽奖活动解释权归大众软件邮购中心所有。）此次抽奖活动奖品：

特等奖：1名，3D加速卡一块（3Dfx Voodoo3 2000）及尚洋公司《战国》试玩版一套；

一等奖：2名，2000年1—6月《大众软件配套CD》一套及尚洋公司《战国》试玩版一套；

二等奖：6名，2000年1—6月《大众软件》杂志一套及尚洋公司《战国》试玩版一套；

三等奖：15名，1999年12月《大众软件配套CD》一套及尚洋公司《战国》试玩版一套；

四等奖：88名，尚洋公司《战国》试玩版一套；

参与奖：所有购买软件的网员，赠精美礼品一份。

大众软件邮购中心E-mail:jhyf@popsoft.com.cn

大众软件邮购中心邮购地址:北京和平门邮局3056信箱 邮编:100051 收件人:大众软件邮购中心 查询电话:010-67024050

以上产品在晶合软件销售连锁组织（大众软件服务部）各专卖店均有销售，大众软件邮购中心可办理邮购业务。

每款软件（需加10.00元邮费，特快专递30.00元），收到汇款24小时内发货。需要详细产品目录的读者可来电来函免费索取《晶合软件广场》（邮费2.00元）。

体恤中国游戏玩家的“非常计划”
与众不同的“非常定单”

为了答谢长期支持、关心国产游戏和关心尚洋的热情玩家，《烈火文明》正式确定以下答谢方案：

凡曾经购买《生死之间》《生死之间II》《赤壁》《天惑》《铁甲风暴》《剑侠情缘》正版的玩家，现在只需25元就可参加我们的“非常”计划。立即行动吧，只需25元预先订购，就会送您：

1）最新的《世纪战略》正式版光盘（立即得到）

2）标明您骨灰级别玩家身份的会员卡，凭它您可以得到以后晶合公司所销售的软件种种优惠（立即得到）

3）厚达150页全彩色的《烈火文明》漫画

4）正式版《烈火文明》游戏场景将会有一个特制的迷宫，迷宫中将开辟北京房间、上海房间等各省市房间，在这些房间之中，纪念墙上将刻上您的名字，让全世界都知道您对中国游戏的支持。

5）加32元购买价值86元的精美双CD《烈火文明》正式版。

注：如果您不是这些产品的正版用户，但又想加入这项预定计划，您也只需要交纳30元！！！

持续数周全美销量排行榜冠军

附赠9张
精美卡片，
值得珍藏



由Cavedog提供
的原创图集

横扫千军之王国风云

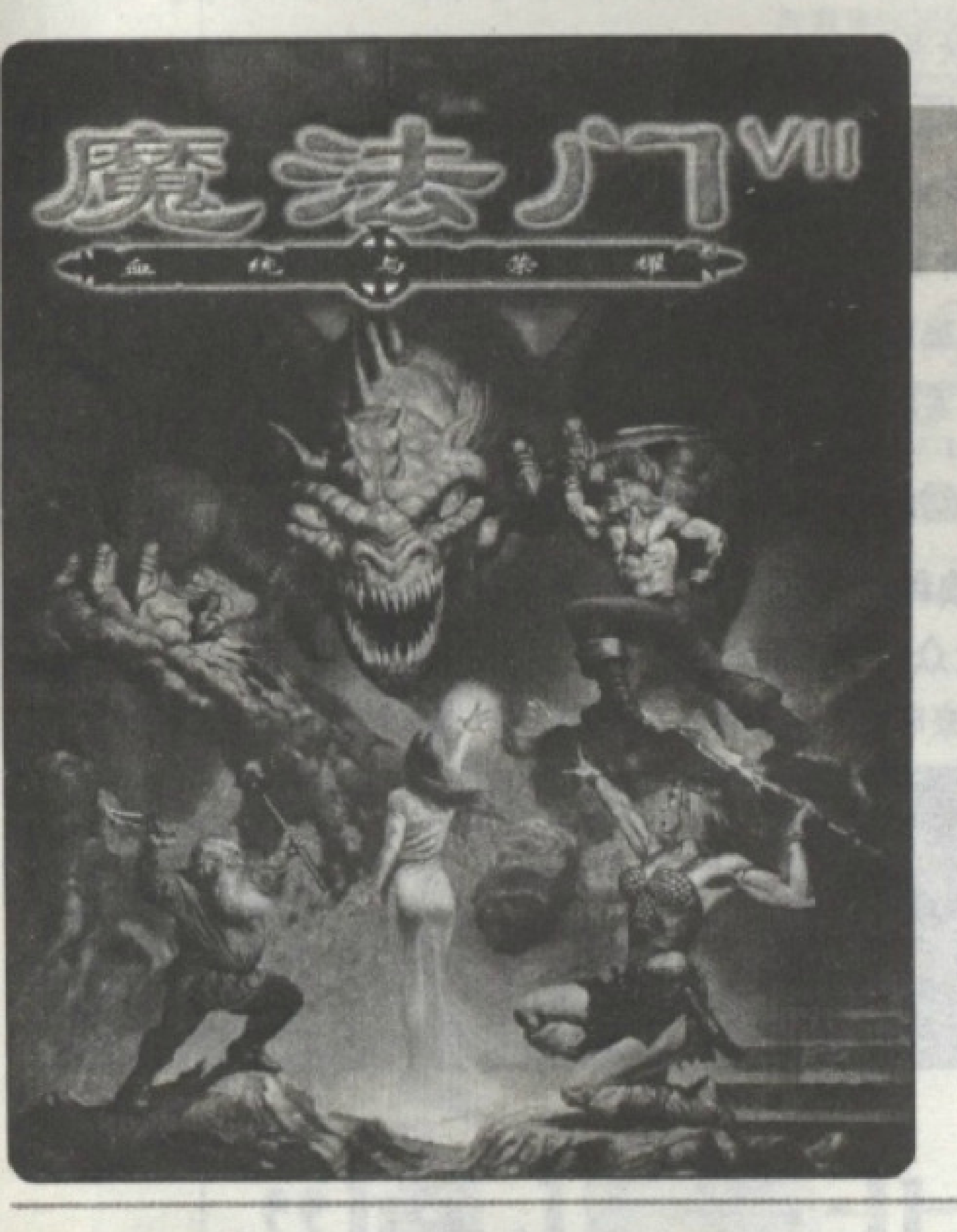
——精装特别版

在这个全新的作品以上古时代战争为背景，通过即时战略的表现方式，注入更深奥的故事、假想的生物、咒符，以及更详细更分明的部队。《横扫千军之王国风云》的战争发生在一个名叫达里恩（Darien）的魔幻世界中，那里居住的四个种族：阿拉蒙、塔络斯、维鲁纳、祖恩，都有着各自的附属元素：土、火、水和气。战争就在他们之间展开。每个种族都有着与附属元素相符的优势和劣势，

* 土、火、水和气四个独特且具有完全不同的参战种族
* 首创混战型的叙事方式，长达48关的战役任务
* 16位色彩带来不可思议的作战单位、地形、建筑
* 作为奖励的"英雄"单位，它会神奇地出现在战场上
* 为作战单位导入经验值概念，升级后明显外表变化
* 新潮细致而又魄力十足的界面
* 多人游戏的任务和可变的胜利条件



8月下旬火爆上市，售价 148 元



经典角色扮演游戏的全新续篇

8月上旬上市精装典藏版，双光盘售价158元

- 支持所有主流3D加速技术，可产生包括真正的动态光影和令人惊异的特殊效果以及令人震惊的细节表现。
- 扣人心弦、环环相扣的主线剧情，从寻找宝物的狩猎竞赛开始，先要寻求矮人族的帮助以修复城堡，然后周旋于人类与精灵之间的争斗，进而不得不在光明与黑暗之间做出选择，最后上天堂下地狱、解开罗兰德国王的失踪之谜。
- 匠心独具的场景设计，矮人族的地下城堡、精灵族的树上校镇、甚至是海底世界里的沉船无一不是独具了幻想世界的人文气息和文化色彩，从而营造出了一个美妙而又伟大的魔法世界。
- 非线性的游戏架构，除了主线任务之外还有大量非线性任务以及更多的隐藏机关和隐藏宝物，让人经常能获得意外惊喜。
- 全面更新和改进前作中各种设定，新增了矮人、精灵、大耳怪三种种族，僧侣、浪人、小偷三种职业和全新的配药系统，改良了魔法和技能系统，并对技能学习进行约束以使职业设定更为平衡合理。
- 在保留原来界面的基础上，新增设定行走方式"跑"或"走"的选项，同时支持键盘自定义，让人玩时更感舒适亲切。



麻烦大了

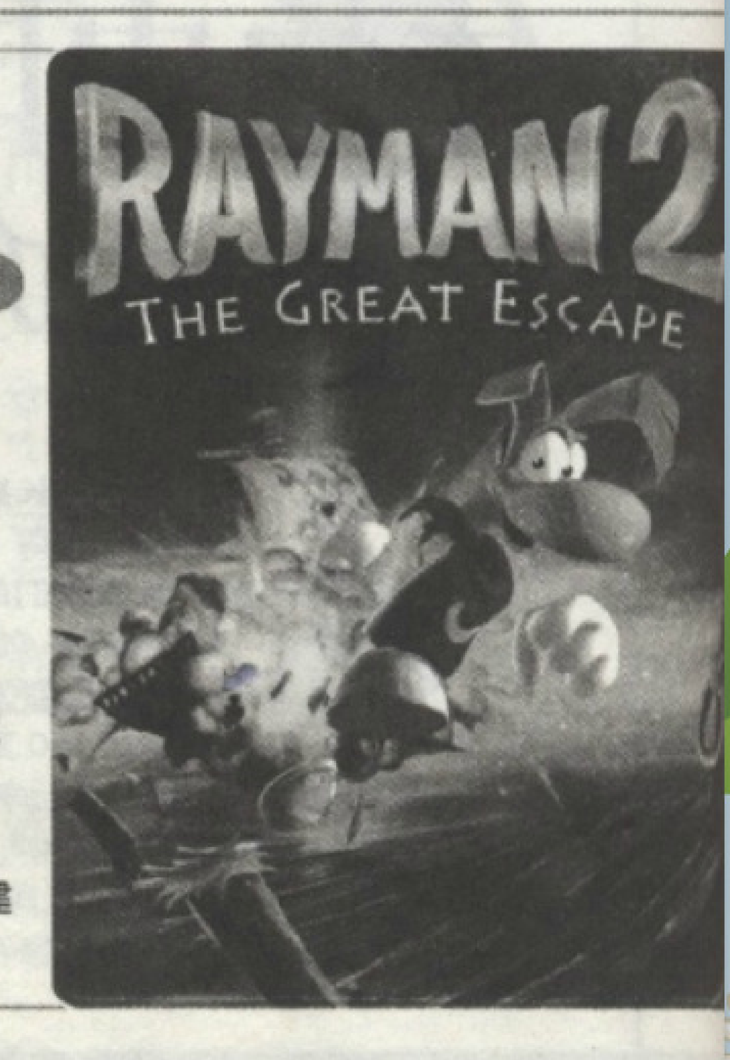
十月上市

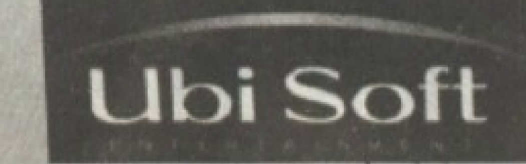
- 超现实主义卡通风格的3D冒险游戏
- 令人捧腹的造型和故事情节
- 根据玩家的行动而自己变化的全新游戏互动概念
- 3D加速技术与MMX技术的完美结合
- 高达44KHZ 采样率的16位杜比环绕音响效果

雷曼2 大逃亡

年底上市

- E3获奖热门动作冒险游戏
- 投资数百万美金开发的超级大作
- 全新3D场景营造的幻想王国
- 先进的游戏引擎为角色提供了空前的自由度和灵活性
- 对所有主流3D加速卡都提供内建支持





全国 首批 大型软件俱乐部　三千种产品全部六～八折优惠直销

六折

加盟万众软件俱乐部

全部原包装!

万众分销 · 必属精品

会员特价:

企鹅套装三 —中华办公98

雅奇－奔腾 MIS9000 八合一
UFO 电子表格 7.02 专用版
WP97 普及版
飞扬电子邮件 2.0
瑞星杀毒 8.0

协力商霸基础版
方正奥思 2.1 普及版
RichWin97
标准五笔字型输入法
图像工作室 2.0 专用版



586/293

入会办法:

、每人只需交 20 元即成为万众软件俱乐部永久会员。

2、**会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一套。**

3、常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。

4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍。

5、免费为会员提供有关正版软件的咨询、服务。

6、每年都会有十位会员幸运获得为期一周的免费北京旅游。

7、会员收到产品一周内不满意可以退货，本俱乐部收到退货后即退回会员货款。

邮寄办法:

、在汇款单上详细注明会员号、会员姓名、地址、邮政编码、购买软件名称、购买数量，新会员入会和订购软件可同时办理;（新会员需注明“新会员”字样）2、若在一月内未能收到软件，请用电话或信函与万众软件俱乐部查询; 3、会员若在俱乐部留有余款，可电话或传真订购软件; 4、若软件在运输过程中破损或本身有质量问题，全部免费调换; 5、平件每套收 5 元运费，若要求特快专递，每套加收 30 元运费; 6、非本俱乐部会员，全部软件为原价，并需交纳运费; 7、若在邮购过程中有任何不满意，可与我们公司总部的监督电话联系，我们会充分保障您的权益，因为我们深信，信誉就是一切。

特别推荐精品:

	定价／优惠价(元)		定价／优惠价(元)
★瑞星(99 世纪版)	260/156	★电脑学校 2000(4CD)	129/77
★开天辟地 II(4CD)	125/75	★KV300+	260/156
★龙文听霸 II(4CD)	128/77	★中华经典 98－企鹅套装 4(10CD)	396/240
★东方快车 2000(黄金版)	260/156	★KILL 98 认证版	380/228
★超级保镖	118/71	★Internet 宝典 2000	97/58

八折

凡本俱乐部会员，全部产品八折优惠。
欢迎来信、来电索要其它产品目录清单!

教学类:

	定价／优惠价(元)
托福精华(2CD)	120/96
词汇的奥秘 II(2CD)	117/93
环游日本学日语	68/54
写作之星(增强版)	98/78
开天辟地背单词	68/54
畅通无阻	125/100
WPS2000 全面速成(含书)	50/40
金山词霸III(通译科技版)	120/96
翰林汇套装(初一)(6CD)(新版)	298/238
翰林汇套装(初二)(8CD)(新版)	388/310
翰林汇套装(初三)(10CD)(新版)	478/382
翰林汇套装(高一)(10CD)(新版)	478/382
翰林汇套装(高二)(10CD)(新版)	478/382
翰林汇套装(高三)(10CD)(新版)	478/382
即学即会 Office97	98/78
即学即会 Word97	98/78
即学即会 Excel97	98/78
即学即会 Access	98/78
即学即会 PowerPoint	98/78
即学即会 FrontPage98	98/78
即学即会 Outlook98	98/78
即学即会 Windows98	98/78
即学即会 Internet	98/78
许国璋英语(第一册)(2CD)	68/54
英文世界名著 1000 部	68/54
刺灸治疗学	59/47
快速取穴与单穴治病	68/54

工具类:

	定价／优惠价(元)
东方网神	160/128
游戏整人专家 2000	88/70
东方卫士	260/208
金山游侠 II	78/62
东方不败(游戏修改、汉化工具)	80/64
华正 CAXA 电子图板 98	650/520
WPS2000	980/780
WPS2000 家庭版	98/78
CCED6.0	660/528
慧笔－302 袖珍版	800/640
汉王听写二合一	1580/1264
Windows 98 中文标准版	1998/1600

电子图书类:

	定价／优惠价(元)
《读者》典藏版(5CD)	99/79
《读者》98 合订本光盘(2CD)	38/30
科幻世界(二十周年珍藏版)	38/30
新浪潮(第五期附魔法门七)	25/20
个人电脑续集(2CD)	48/38
电脑爱好者(99.3)	35/28

游戏类:

	定价／优惠价(元)
自由与荣耀	85/68
破碎虚空	49/39
豪门春秋	80/68
工人物语 II	148/118
大航海时代外传	128/103
大航海时代IV	168/135
凯撒大帝III	148/118
异尘余生 II	148/118
大富翁世界之旅	98/78
战地 2100	80/48
足球万岁	50/40
银翼杀手超白金版（中文版）	168/135
黑暗王座III	198/158
过山车大亨	50/40
魔法门VI	158/126
英雄无敌III	148/118
千典游戏龙－樱花飞舞时	38/30
神偷	148/118
半人马座	159/127
新世纪福音战士	129/103
奥美黄金套装(暗黑、地狱火、魔兽争霸、星际争霸)	188/150
异尘余生(2)----英文版	148/118
极品飞车(四)孤注一掷	159/127
恋爱物语	38/30
盟军敢死队－使命召唤	50/40
魔法师传奇	50/40
模拟城市 3000(中文版)	159/127
星际争霸 II－母巢之战	148/118
盟军敢死队(中文版)	148/118

其它:

	定价／优惠价(元)
牛津剑桥科学百科	97/78
牛津剑桥－汽车俱乐部	68/54
大众摄影（四十年珍藏版）(3CD)	60/48
中国邮票大全	80/64
世界军事百科(2CD)	60/48
企鹅套装六－Internet 世纪经典	199/160

《万众软件俱乐部》

汇款地址：北京市双榆树 101 信箱　咨询电话：010-62510109、62510224(24 小时)
收款人：罗雪松　邮编 100081　网　址：www.wzclub.com　E-mail:WWW3W@263.net
总部地址：北京海淀区海淀路 171 号大华写字楼 B335(320 332 302 811 路人民大学站下车向北 200 米路西)

份560台币
份21美元
普及特惠版
CD、双游戏
36元

滚滚长江东逝水
浪花淘尽英雄
是非成败转头空
青山依旧在
几度夕阳红
白发渔樵江渚上
惯看秋月春风
一壶浊酒喜相逢
古今多少事
都付笑谈中

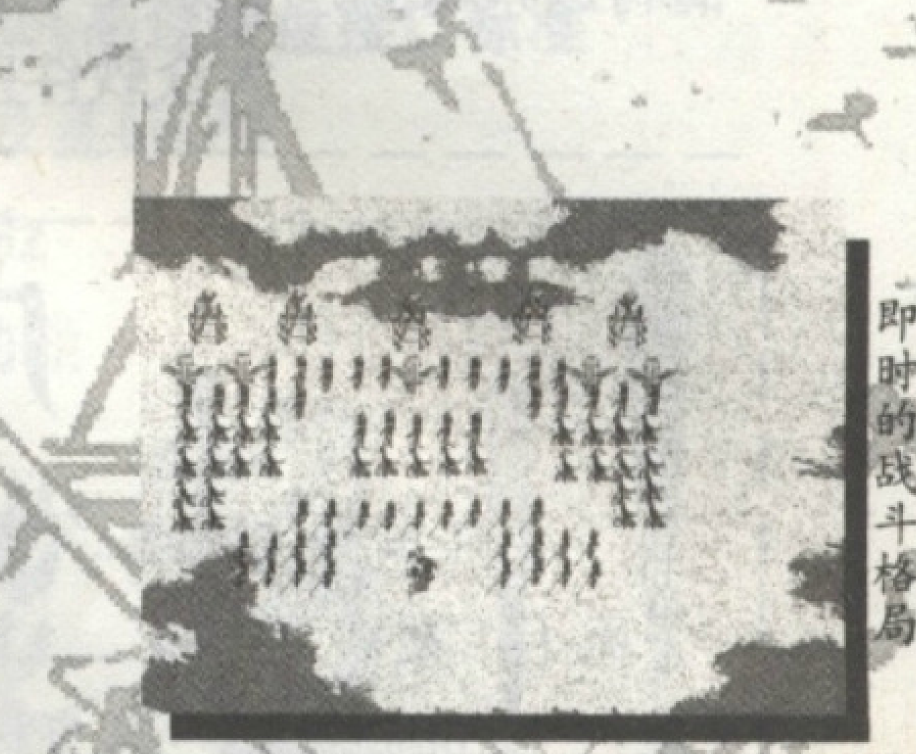
八月底
隆重推出

烽火三国

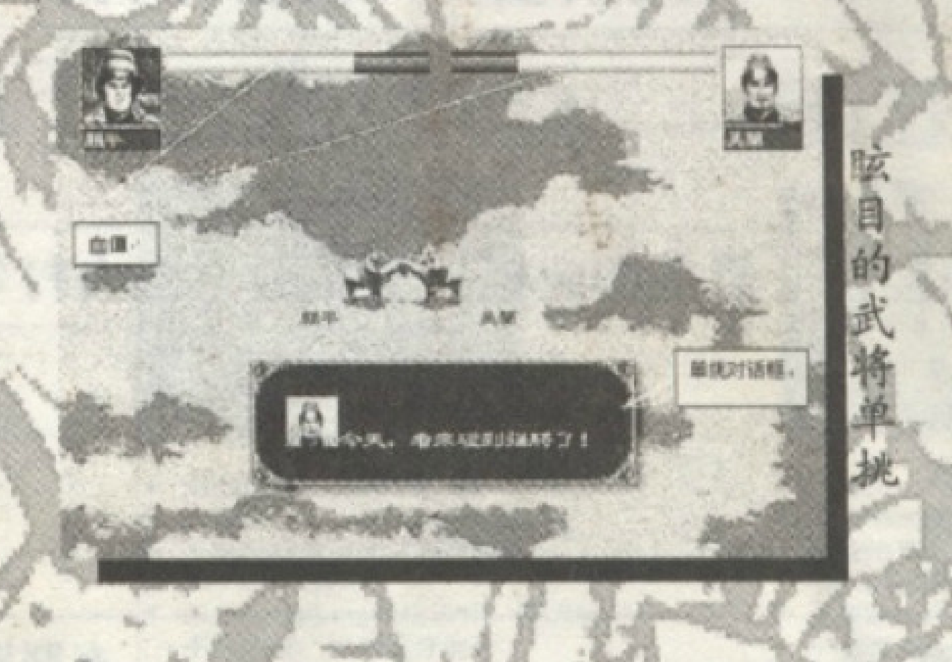
纵横天地

● 一部三国类游戏的巅峰之作让您物超所值

● 策略与即时战略的完美结合让您留恋忘返


即时的战斗格局


风云突变的主界面


眩目的武将单挑



可选择的不同时代

内含
上千幅美女
拼图一套

制作：
北京腾图联合电子发展有限公司烽火工作组

联合销售：
北京晶合顺达计算机有限公司 65266244 联系人：冯立群

发行：
北京腾图联合电子发展有限公司 82085184

武汉华文版业公司北京发行部 65934375 联系人：郭雪青

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件	选票规则
		1.	★请您将最喜爱的应用软件放在首位;
性别	电脑龄	2.	★如果是商业软件，请注明零售价;
		3.	★所选应用软件不可超过5款，可少选;
榜评：□有 □无		4.	★所选应用软件若为英文版，请注明英文;
邮编：		5.	★填好后,贴在信封背面，复制有效。
地址：			晶合实验室
您希望我们的配套光盘附送		□游戏	□多媒体教学软件

TOP TEN 选票

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收 邮编：100051

广告咨询卡

我在贵刊_____年第____期的___彩色 ___黑白 ___刊花设计广告中看到公司（厂家）________产品（技术信息），希望： □购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

读者姓名： 年龄： 电话：

职务：

工作单位：______________ 通信地址：

邮编：

填好后，请贴在信封背面。

《大众软件》读者评刊表（1999年8月下）

姓　名		性　别	□男 □女	年　龄	
通信地址				邮　编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递	□ 专题综述	□ 专题企划	□ 特别情报
□ 实用软件	□ 硬件评析	□ 前线地带	□ 游戏赏析
□ 网络时代	□ 缤纷长廊	□ 攻略指引	□ 游戏畅谈
□ 应用心得	□ 问题交流	□ 游戏剧场	□ 有字天书
□ 读编往来		□ TOP TEN	

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051

万众期待的本世纪最后国产游戏！通过中国计算机报 INFOCD 发放征求意见版20万份以上！

久违的中文RPG游戏！首创中文3D角色扮演！

烈火文明 NIRVANA LADY VERSION

第一个中文全3D的RPG游戏《烈火文明》征求意见版4月总共发放量超过20万份，成为测试与征求意见规模最大的国产游戏软件，经过超过万人的实际测试，2个月内就已收到了几千份热情玩家的中肯意见。众多玩家在充分肯定之后，更多的提出了修改建议。

经过《烈火文明》开发小组的努力和再三延期，这个开发周期跨度达2年多之久的产品终于初露端倪，并正式决定于今年9-10月全面上市。在可能的情况下，日文版本，中文繁体、英文版本将在全球同步推出。

此时《烈火文明》开发小组正全面的进行测试和后期调试工作，相信经过2年多的开发周期，投入360万人民币，前后投入人员近百人的《烈火文明》能为中国游戏在本世纪画上一个圆满的句号，为下个世纪留下美好的期待。

更加细腻的动作、全面更新丰富情节！



为了使RPG的对战部分更加精彩，全程3D摄影机动态跟随！逼真的即时光影！

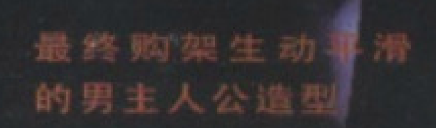


更加稀奇古怪的外星人和召唤兽



女主人公的超必杀技令对手无从招架！

血腥的场面：克隆人头目被炸"碎肉"！



最终购架生动平滑的男主人公造型

各游戏主角所配置的召唤兽！！！



全彩色、制作精良的改编漫画将于烈火文明上市同期上市！

经过近万名玩家评选出的女主人公！获奖名单我们将于9月2…公布，获奖者将得到当时最新PENTIUM I…理器一颗！

也许数字能说明我们的真诚

至今为止各媒体报道介绍《烈火文明》文章超过300篇。
参与并给予《烈火文明》报道支持的媒体超过65家。
我们发放介绍宣传品超过45万页
各种纪念卡片发放量超过6万张
为用户寄送的信件超过3万封
征求意见版光盘发放20万份
收到用户询问电话5600个以上。
收到信件总数12876封
表示…尚洋公司占88.03%
期…明游戏的52.96%，非常期待的30.49%。
…火文明》已经成为知名度最高的国产游戏。
…同行业中的佼佼者。
…充满了对游戏期待和对尚洋的鼓励。"希望你们不…每一次失败只能证明你们离成功越来越近""烈…真正的火一把！"

Pentium MMX+Voodoo/Pentium II/Pentium/III/Celeron/AMD K6-2/K6-3 均可运行

九月二十五日正式全面上市

经过万人测试，脱胎换骨全面更新
世纪末足以令人翘首期盼的中国游戏！

http://www.sysnetgame.com

Tel:8610-62386005 62359070- 701 Fax:62359075
4/F,Beijing ShangFang Building. Western District,Beijing,P.R.CHINA (100029)

中青旅尚洋电子技术有限公司 多媒体事业部
中国，北京西城区北三环中路27号商房大厦4层

欢迎广大喜爱和支持国产游戏玩家，以任何形式向我们索取烈火的全面介绍材料！010-623860

热忱中国游戏玩家的“非常计划”

截止日期9月15日

烈火文明现接受全面预定

如果您拥有以下正版游戏《生死之间》《生死之间II》《赤壁》《天惑》《铁甲风暴》《剑侠情缘》



先送

价值86元的《世纪战略》正式版光盘

再送

以最优惠价格32元购买价值86元的精美双CD《烈火文明》正式版

还送





又送

标明您骨灰级别玩家身份的会员卡，可享受很多正版游戏的优惠或赠送！

价值15元，厚达150页全彩色的《烈火文明》改编漫画

为了答谢长期支持、关心国产游戏和关心尚洋的热情玩家。我们正式确定以下答谢方案：

1、凡曾经购买《生死之间》《生死之间II》《赤壁》《天惑》《铁甲风暴》《剑侠情缘》正版的玩家，现在只需25元就可参加我们的“非常”计划。立即行动吧，只需25元预先订购，就会送您：

1)最新的《世纪战略》正式版光盘（立即得到）

2)标明您骨灰级别玩家身份的会员卡，凭它您可以得到以后晶合公司所销售的软件种种优惠（立即得到）

3)厚达150页全彩色的《烈火文明》漫画

4)正式版《烈火文明》游戏场景将会有一个特制的迷宫，迷宫中将开辟北京房间、上海房间等各省市房间，在这些房间之中，纪念墙上将刻上您的名字，让全世界都知道您对中国游戏的支持。

5)加32元购买价值86元的精美双CD《烈火文明》正式版。

注：如果您不是这些产品的正版用户，但又想加入这项预定计划，您也只需要交纳30元！！！

以上游戏的正版用户需要直接向我们汇款25元方才有效。参见左下的汇单样式。

只要30元！

就可以立即换回价值100元的“非常赠品”！

线咨询电话 010-62386095

万众期待的烈火文明于9月25日正式上市

请您千万不要购买烈火文明盗版！在9月25日前出现的烈火文明盗版均是演示版或征求意见版、精简OEM版本改制而成！

老用户的特权

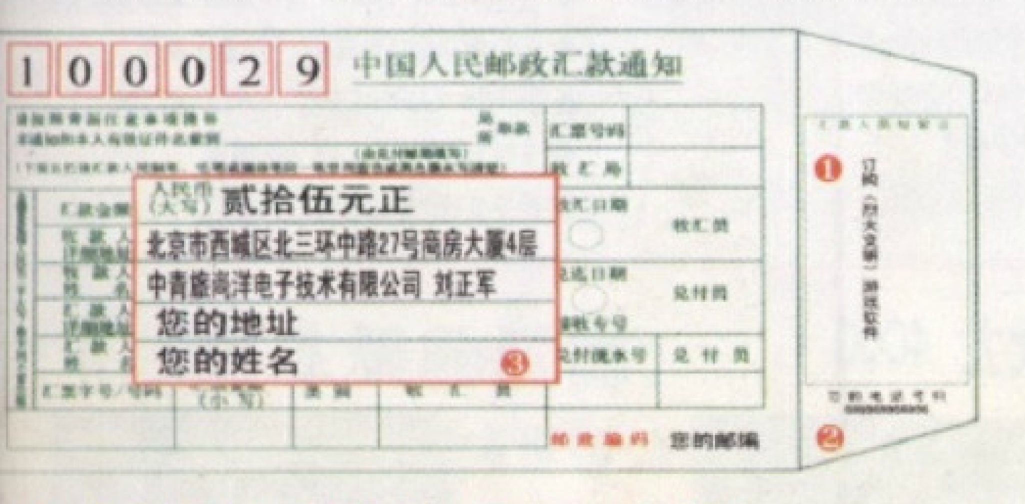
1、凡参与《谁是你心目中的女孩》活动的玩家，我们在《烈火文明》正式版中，您只要输入您的姓名，游戏女主人公的芳名，就会变成您心目中女孩的名字。

2、参与《尚洋开出黑名单》《谁是你心目中的女孩》《原来还有免费的快乐》活动的2万名玩家您的名字会被收录在《烈火文明》正式版本光盘中。我们将近期向您寄送表格，您可以将您的喜好和联络方法甚至照片回寄给我们，我们将会把这些资料刻录在光盘中，通过《烈火文明》光盘，您可以和全国各地的玩家交流、交友。如果您想知道自己的名字是不是已经被我们收录，可以在8月1日在我们的网页上进行查询。www.sysnetgame.com

3、凡参与过以上这些活动的玩家均可在预定活动中优惠5元，即25元！(向尚洋公司直接汇款)

4、凡购买过血狮的玩家，您的预定价格只需要10元！！(向尚洋公司直接汇款)

5、凡我们承诺过的1056名的血狮用户，我们将免费送您烈火文明正式版本光盘，您不需花任何费用。烈火文明上市时候可凭光盘直接换取。



1)请您填写好“订购烈火文明游戏软件”

2)千万请将您的联络电话或寻呼写清

3)请填写好您的姓名及地址

您可选择4种方案购买“非常定单”

1、在各大城市书报摊点直接购买！！！

2、通过汇款直接向我们预定。

3、通过各地的晶合（大众）软件、连邦、赛乐氏连锁组织分店直接购买。

4、通过Internet 珠穆朗玛 www.8848.net进行预定（推荐方案，另有礼品）因为您可以通过长城电子借记卡、招行一网通、长城信用卡、牡丹信用卡、浦发行东方卡、工行存折账户、浦发行存折账户、VISA卡、MASTER卡进行网上支付。

与众不同的“非常定单”

不是一张纸、不是一句话，而是凭实实在在的正版游戏光盘！订购万众期待的《烈火文明》

最早的1056名血狮用户不要钱！

其他血狮老用户10元！

曾经参与我们活动的朋友25元！

其他国产游戏的老朋友25元！

新玩家30元！

本次活动合作厂商：晶合顺达（大众软件）及 

请各地的分销商、经销商、店面速与我们联系，安排各城市首发活动事宜，我们将向各位厂商 」的支持。

要说“羊毛出在羊身上！”因为这些确实物超所值！30元换100元（商品），加30元再换10

坚持贵族化的品质 致力大众化的价格





耕宇

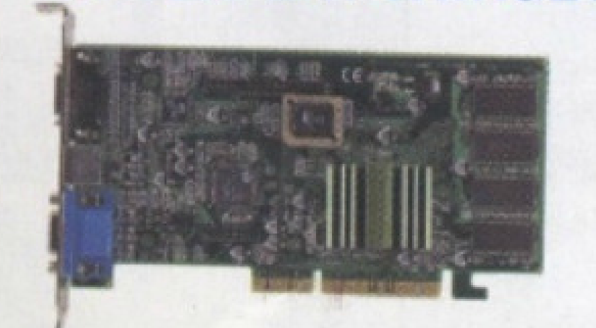






新品登场

CARDEXPERT SAVAGE4



- 128位S3 SAVAGE 4 2D/3D 视频图形加速器
- 可支持8M/16M/32M 显示内存。
- 支持66MHz全边频带2X/4X AGP总线技术
- 硬件支持DVD播放动态补偿
- 内置300MHz RAMDAC/及色彩修正
- 支持NTSC/PAL 电视输出，CRT及TV同屏显示

CARDEXPERT TNT2



- 使用NVIDIA RIVA TNT2 双纹理2D/3D多媒体图形加速器
- 128位缓存接口支持高达32M显示内存
- 300MHz RAMDAC支持2048*1536@60Hz
- 支持全边频带2X/4X AGP模式
- 硬件支持DVD解压缩

CARDEXPERT VANTA



- 使用NVIDIA VANTA 双纹理2D/3D多媒体图形加
- 64位缓存接口支持高达16M显示内存。
- 250MHz RAMDAC支持1920*1200@75Hz。
- 支持全边频带2X/4X AGP模式。
- 硬件支持DVD解压缩

系列产品

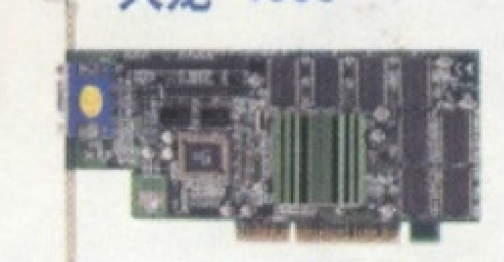
CARDEXPERT TNT



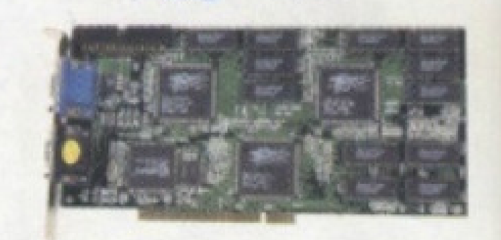
CARDEXPERT GX 3



大龙 4000



大龙 3000



总代理

北京 嘉绩百科	010-62612519 010-62559076
深圳 罗兰德	0755-3224430 0755-3217507

“即日起凡购买耕宇产品即获赠品，赠完为止。”

各地代理商

北京八一电子	010-62611703	上海旭海	021-62558068	南昌佳和	0791-6301185	成都嘉绩百科	028-5532
北京联想商城	010-62564446	上海泽电	021-64043297	福州泽电	0591-3357918	成都捷胜	028-5532
北京大恒DIY	010-82622688	上海汇泰	021-54171246	深圳邦加	0755-3356457	成都联众达	028-5595
北京科工兴达	010-62634983	上海特雷	021-62764027	深圳智通	0755-3794301	西安太阳	029-7880
沈阳佳诚	024-23916628	杭州联众达	0571-8806076	深圳泽电	0755-3224705	重庆联众达	023-6879
沈阳日华	024-23887901	南京联众达	025-3220071	深圳卓智达	0755-3257185	长沙泽电	0731-412
大连百科	0411-3631820	宁波联众达	0574-7286957	广州正太	020-87540182	长沙联众达	0731-413
哈尔滨宏博	0451-2549705	温州联众达	0577-8347910	广州四通	020-87482982	云南鑫晨	0871-516
济南驰动	0531-8540452	合肥联众达	0551-3634111	广州普利思	020-87582200	郑州丰业	0371-384
济南天硕	0531-6400146	武汉联众达	027-87649013	广州帝森	020-87571600	郑州汇科	0371-383

《运输大亨》游戏制作人全新力作，
Microprose原班人马亲自操刀汉化，新天地互动多媒体8月隆重推出！

实现你儿时的梦想，
建造属于你的梦幻乐园！

过山车大亨 简体中文版

50元

在儿时，也许你最向往的事情就是能够去游乐园里痛痛快快的玩个够。过山车无疑是游乐园里极具吸引力的项目，当你坐在过山车里从高空翻滚着急冲而下的时候，当你害怕得紧紧闭上双眼的时候，在那兴奋的尖叫声中，在你紧悬加速的心里可曾会想到过你自己也能建造一个游乐园？自己也能设计过山车？由闻名于世的《运输大亨》游戏制作人最新设计的《过山车大享》为你提供了实现梦想的机会。它是一款类《主题公园》的经营模拟游戏，但不同的是，游戏摒弃了诸如股票运作、工资谈判等令人头痛的设计，将重点放在经营游乐园中所有趣味性的成分上，如设计和建造巨型的过山车，与公园中所有的小游客交流等，使得整个游戏轻松愉快、妙趣横生。

游戏几乎囊括了游乐园中经常出现的所有类型的游乐以及服务设施，各种装典公园的主题雕塑、建筑也都是一应俱全。顾名思义，过山车是整个游戏中最具特色，同时也是其它游戏望尘莫及的部分。在《过山车大亨》中一共包括了14大类的过山车，更妙的是游戏还允许玩家亲自动手设计过山车，每一条轨道，每一次俯冲、转弯、倒置都可以由你自己决定，而且过程十分简单直观。看着小游客们乘坐着你设计的过山车翻滚着、尖叫着，看着排成长龙的人群在你设计的过山车入口前等待着、期盼着，你会感觉如何呢？除了完成游戏的20个极具趣味性的任务外，你还可以把自己设计的过山车保存下来参加首届“中国过山车设计大奖赛”来一展你的天才创造力并赢取大奖！





MICROPROSE

地址：北京市1998号信箱　邮编：100091
联络：新天地销售部　传真：(010) 62862036
电话：(010) 62862038-119　188

《盟军敢死队——使命召唤》
中文版8月隆重上市！
50元



继世界超快的巫毒Banshee GA-630 3D加速卡后，

技嘉科技再次推出全新超猛

GA-660 RIVA TNT2 3D加速卡！

World Class Performance

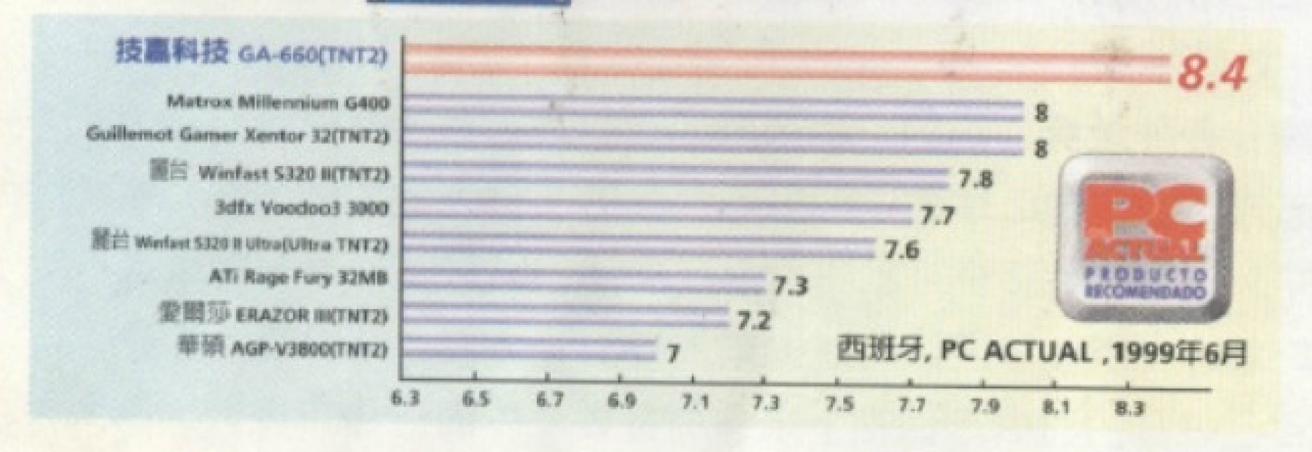
GIGABYTE Graphics Accelerators

GA-660 NVIDIA RIVA TNT2™





- 新世代双材质著色3D 绘图加速晶片-NVIDIA RIVA TNT2™
- 高速32MB 绘图显存
- 超逼真游戏画面及无与伦比的3D 加速性
- 支援Direct3D 及DirectX(Windows 98/2000)
- 获5 月号PC Report 测出最快的TNT2加速卡 (PC Report 5 月号 188 页)
- 于6 月PC Magazine 测试中脱颖而出，性能媲美TNT2 ULTRA
- 获西班牙 PC ACTUAL6月号最佳推荐



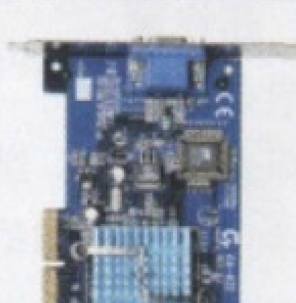








GA-622 NVIDIA RIVA TNT2™ Model 64



- 新世代NVIDIA RIVA TNT2™ M64 3D绘图加速晶片
- 采用32MB 高速绘图显存
- 内建300MHz RAMDAC
- 最高解析度1920 x 1200 全彩，垂直更新频率达75Hz
- 完整支援 DirectX 及 OpenGL ICD功能
- 支援AGP 2X/4X规格，提供高品质DVD/MPEG2 播放功能

GA-620 NVIDIA Vanta™



- 新世代NVIDIA VANTA™ 3D绘图加速晶片
- 采用8MB高速绘图显存
- 内建250MHz RAMDAC
- 最高解析度1920 x 1200, 垂直更新频率达75Hz
- 完整支援DirectX 及OpenGL ICD功能
- 支援AGP 2X/4X规格

购买时请认明技嘉中国区代理之标示，以确保售后服务

http://www.gigabyte.com.cn

技高一筹，嘉誉全球



技嘉科技股份有限公司

上海办事处
电话：86-21-64739150
传真：86-21-64739145
北京办事处
电话：86-10-68748455
传真：86-10-68748368
E-mail：gigabyte@public.bta.net.cn



深圳分公司(0755)3263987
广州分公司(020)87588952
北京分公司(010)62510140
西安分公司(029)8493605
南京分公司(025)3375096



深圳总公司：(0755)3761999
上海分公司：(021)54900148
广州分公司：(020)87575476
北京分公司：(010)62626233
南京分公司：(025)3358310
深圳展销部：(0755)3358266

LASER雷射 雷射电脑有限公司 LASER COMPUTER LIMITED

上海分公司(021)64156446
广州分公司(020)85511883
西安分公司(029)8221906
长沙分公司(0731)2244586
兰州分公司(0931)8849884
杭州分公司(0571)8071233
北京分公司(010)64443752
武汉分公司(027)87647980
成都分公司(028)5586769
沈阳分公司(024)23929831
南京分公司(025)6633508



认真的家庭最幸福
学电脑的家庭最认真
春夏秋冬，我们工作娱乐逍遥游
我们认真学电脑，快乐上网络
做未来电脑生活的主人

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号：18-107

零售价：5.00 元